

Muistoja pelaamisesta

Pelit, pelipaikat ja pelaamisen rajat

Milla Kaikkonen

Etnologian ja antropologian

maisterintutkielma

Kevätlukukausi 2020

Historian ja etnologian laitos

Jyväskylän yliopisto

Tiedekunta – Humanistis-yhteiskuntatieteellinen tiedekunta	Laitos – Historian ja etnologian laitos
Tekijä – Milla Kaikkonen	
Työn nimi – Muistoja pelaamisesta. Muistitietotutkimus peleistä, pelipaikoista ja pelaamisen rajoista.	
Oppiaine – Etnologia ja antropologia	Työn laji – Maisterintutkielma
Aika – Huhtikuu 2020	Sivumäärä – 64
<p>Tämä tutkielma käsittelee videopelaamista lapsuuden ja nuoruuden muistojen kautta. Tutkielman tarkoituksena on tutkia pelaamista muistitietotutkimuksen kautta, sillä se on pelitutkimuksen kentällä pienempään rooliin jäänyt tapa tutkia pelaamista.</p> <p>Tutkielman päämenetelmä on muistitietotutkimus, mutta tutkijan omat kokemukset tuovat myös hieman autoetnografista näkökulmaa tutkielmaan. Aineisto koostuu kuudesta haastattelusta ja tutkielman tarkoituksena on tuoda esille haastateltavien varhaisia kokemuksia videopelaamisesta. Haastattelut on tehty teemahaastatteluina ja teemoina ovat olleet ensimmäinen pelikokemus, pelaamisen paikat, opettelu, sosiaalisuus, rajat, pelikoneet ja pelit sekä pelaaminen nykyään. Haastattelut on toteutettu 11.2017–10.2018 välisenä aikana. Aineistossa on myös käytetty hieman haastatteluiden jälkeen käytyjä keskusteluja.</p> <p>Tutkielma esittelee pelaamisen historiaa 1990–2000-lukujen taitteessa pelaajien muistojen kautta. Tutkielmassa kävi ilmi, että esimerkiksi pelien kirjo on ollut moninainen jopa näinkin pienellä otannalla. Pelaaminen on muuttunut osalla haastateltavista satunnaiseksi ajanvietteeksi, mutta samat pelit tai pelisarjan uudemmat pelit toistuvat myös aikuisiällä. Pelien ikärajojen valvonnassa on tapahtunut selkeä muutos sekä lain suhteen, mutta myös vanhempien aktiivisuudessa valvonnan suhteen.</p>	
Asiasanat – muistitietotutkimus, pelitutkimus, pelikulttuurit	
Säilytyspaikka – JYX, Jyväskylän yliopisto	
Muita tietoja –	

Sisällysluettelo

1. JOHDANTO	4
PELAAMISEN MERKITYS JA NOUSU ARJESSA	4
TUTKIELMAN AIHE JA TUTKIMUSKYSYMYS	5
VIDEPELAAMINEN PELITUTKIMUKSEN KENTTÄNÄ.....	6
2. MUISTITIETOA PELAAMISESTA	8
HAASTATTELUAINEISTO	8
MUISTITETOTUTKIMUS.....	12
3. PELAAMISEN KULTTUURISET MERKITYKSET	15
4. VIDEPELAAMINEN MUISTOISSA	19
LASTEN LEIKIT, PELAAMINEN JA TIETOYHTEISKUNTA 1990- JA 2000-LUKUJEN TAITTEESSA	19
ENSIMMÄISET PELIKOKEMUKSET JA PELAAMISEN OPETTELU.....	20
PELIKONEET JA PELIT	24
PELAAMISEN PAIKAT JA SOSIAALISUUS	31
PELAAMISEN RAJAT.....	35
PELAAMINEN NYKYÄÄN	40
5. YHTEENVETO	44
LÄHDELUETTELO	51
LIITTEET	56

1. Johdanto

Pelaamisen merkitys ja nousu arjessa

Digitaalisista peleistä on tullut yhä suurempi osa ihmisten arkea, oli kyseessä esimerkiksi linja-autoa odottaessa pelattu mobiilipeli tai kotona tietokoneella tai pelikonsolilla tapahtuva, pitempikestoinen pelaamishetki. Videopelaaminen viihdyttää, herättää tunteita sekä pelaajissa että videopelaamista vieraampana pitävissä ihmisissä. Videopelaaminen voi olla sosiaalista, joko siten, että kaveriporukka pelaa samassa tilassa tai jopa maiden rajojen ylimenevää sosiaalista kanssakäymistä erilaisten viestintäohjelmien kautta. Videopelaamista voi ajatella tietyllä tapaa pelaamisen ja leikin yhtenä muotona, jotka ovat kuuluneet ihmisten elämään aina. Videopelit eivät kuitenkaan ole täysin hyväksytyssä asemassa, vaan kuten jokaisen median yleistyessä (sarjakuvat, televisio jne.), myös videopelit ja -pelaaminen kohtaa vastustusta ja herättää huolta (ks. esim. Pasanen, 2017). Videopelien kautta voi käsitellä myös ajankohtaisia tai muuten kulttuurillisesti merkittäviä teemoja, kuten seksuaalisuutta, väkivaltaa, sankaruutta ja fantasiamaailmoja. Itse pelaaminen ei ole nykyään ainoa tapa viettää aika videopelien parissa, *Youtube*-sivustolla on lukemattomia kanavia, joiden päämääräinen sisältö on erilaisia videoita heidän pelaamistansa peleistä. *Twitch*-sivusto on tällä hetkellä suosituin videopelien reaaliaikaiseen ”*striimaukseen*” eli median lähettämiseen käytettävä sivusto, jonka katsojamäärät liikkuvat sadoissatuhansissa. Myös kilpapelaminen, *eSports*, on kasvattanut suosiotaan ja joitakin peliturnauksia näytetään myös television puolella, kun yleisempi kanava peliturnauksille on internet ja *Twitchin* (<https://www.twitch.tv>) kaltaiset sivustot.

Videopelaamisen suosio on ollut jatkuvassa kasvussa, ja viimeistään mobiilipelien suosio on tuonut digitaaliset pelit suuremmalle yleisölle. Suomessa tehdyn, vuoden 2018 *Pelaajabarometrin* mukaan 76,1% vastaajista kertoo pelaavansa digitaalisia pelejä ja 60,5% kertoo olevansa aktiivisia pelaajia, jotka pelaavat vähintään kerran kuukaudessa tai useammin (Kinnunen, Lilja & Mäyrä 2018, 2). Amerikkalaisen tutkimuksen mukaan 65% amerikkalaisista kotitalouksista omistaa laitteen, jolla voi pelata ja 67% kotitalouksissa asuu vähintään yksi henkilö, joka pelaa videopelejä viikoittain yli kolme tuntia tai enemmän (Entertainment Software Association 2017, 4).

Videopelien näkyvyys mediassa on myös kasvanut pelaamisen suosion myötä. Mediassa, etenkin

uutissivustoilla, puhutaan usein pelien negatiivisesta vaikutuksesta lapsiin ja nuoriin, mutta nykyään myös yhä enemmän pelaamiseen liittyvistä positiivisista puolista ja vaikutuksista (ks. esim. Santaharju 2014; Jokinen 2018; Korhonen 2018; Sarhimaa 2018). Kilpapelaaaminen eli eSports, käytetään myös termiä e-urheilu, on myös saanut näkyvyyttä mediassa ja tämän myötä on myös päässyt osaksi uusinta Pelaajabarometriä. Kilpapelaaaminen on saanut myös Suomessa mediahuomiota erityisesti suomalaisten kilpelaajien menestyksen johdosta (ks. esim. Moilanen 2019; Palvaila 2019; Vuorio 2019). Myös *Pelitutkimuksen vuosikirjassa 2018* on artikkeli kilpapelaaamisen historiasta Suomessa, mikä kertoo myös aiheen kiinnostavuudesta tutkimusmielessä.

Videopelaaminen on aikojen saatossa vakiinnuttanut paikkansa lasten ja nuorten elämässä yhtenä leikin muotona ja tapana viettää vapaa-aikaa yksin tai yhdessä kavereiden kanssa. Videopelit ovat tapa saada uusia kavereita, oli kyseessä sitten se, että lapsena kokoonnutaan pelilaitteen omaavan luokkakaverin luo tai internetin yleistyessä internetin kautta solmitut kaverisuhteet. Joillekin pelaaminen on voi olla tapa rentoutua, toisille se on arjenomainen puuha. Videopelaaminen on ollut lapsuudesta lähtien minulle tärkeä vapaa-ajan viihdyke. Välillä pelaaminen on ollut vähäisempää muiden kiinnostusten vuoksi, mutta etenkin viime vuosina pelaaminen on vakiinnuttanut paikkansa arjessani rentoutumismenetelmänä. Yliopistossa huomasin kurssin *Johdanto pelitutkimukseen*. Kyseinen kurssi herätti mielenkiintoni, joka jäi kytemään vuosiksi. Kävin muitakin yliopiston tarjoamia pelitutkimuksen kursseja, mutta viimeinen sysäys pelitutkimukseen tapahtui vaihto-opiskeluni aikana Japanissa. Eräällä gender studies -kurssilla jokaisen piti tehdä pieni, noin 10 sivun, minitutkielma ja tein sen videopelaamisesta otsikolla *Just gamers? The perceptions of female gamers and gamer categories*. Aihe jäi mieleeni, mutta halusin lähestyä pelitutkimusta etnologisesta näkökulmasta käyttäen alan metodeja.

Tutkielman aihe ja tutkimuskysymys

Tutkielman aiheena on lapsuuden ja nuoruuden videopelimuistot. Aihe on kiinnostava, koska se on pienemmässä osassa pelitutkimuksen kenttää. Pelitutkimusta on lähestytty enemmän antropologisen näkökulman kautta, jossa kenttä viedään pelin sisään ja sitä kautta pelaajien kokemuksiin (ks. esim. Boellstorff 2008; Nardi 2010). Täysin muistitietoon nojaavaa pelitutkimusta

on vähemmän. Pelaamista ja pelaajia voi tutkia monelta eri näkökulmalta ja monin eri tavoin. Pohtiessani aihetta tutkielmalleni tiesin, että haluan tutkia pelaamista haastatteluiden kautta. Lopulta päädyin pelaamiseen liittyviin lapsuuden ja nuoruuden muistoihin, sillä muistitietotutkimus on etnologian ja antropologian tutkimuksessa yleisesti käytetty menetelmä. Tutkielmallani haluan laajentaa jo ennalta tehtyjen muistitietotutkimusten tuloksia pelaamisesta, sekä nostaa esille, kuinka muistitietotutkimusta voisi hyödyntää esimerkiksi pelihistoriantutkimuksen tukena. Käsittelen tutkielmassani myös omia kokemuksiani videopelaamisesta, joka tuo myös autoetnografisia piirteitä. Videopelisiin liittyvää tutkimusta voi myös ajatella leikkitutkimuksen uudempana aihepiirinä. Leea Virtanen (1981, 68) määrittelee leikkiä etnologisessa kontekstissa ”(leikki) on opittu ja perinnäinen kulttuurin muoto, määräsääntöjen puitteissa tapahtuvaa ja usein kilpailuaineista sisältävää toimintaa, jota sitäkin harrastetaan pääasiassa hovin vuoksi”. Kyseistä määritelmää leikistä voi hyvin myös käyttää videopelaamisen määrittelyyn, etenkin kun halutaan tutkia videopelaamista etnologisella kentällä.

Tutkielman tarkoituksena on kuvata pelaajan ensimmäisiä muistoja pelaamisesta, kuinka pelaaminen on muuttunut vuosien kuluessa ja muita pelaamiseen liittyviä muistoja haastatteluiden kautta. Tutkimuskysymykseni onkin: Millaisia merkityksiä lapsuuden ja nuoruuden digitaalinen pelaaminen saa omaelämäkerrallisissa muistoissa? Erityisesti olen kiinnostunut kolmesta teemasta: peleistä, pelaamisen paikoista ja pelaamiselle asetetuista rajoista. Näiden lisäksi tarkastelen pelaamisen merkityksen muutoksia sen myötä, kun nuoruudesta on siirrytty aikuisuuteen.

Videopelaaminen pelitutkimuksen kenttänä

Pelitutkimuksen yksi huomattavammista ominaisuuksista on sen monitieteellisyys. Tutkimusta on tehty muun muassa videopelaajaan ja sukupuoleen liittyvistä aiheista (ks. esim. De Grove, Courtois & Van Looy 2005; Heron, Belford & Goker 2014; Shawn 2012). Videopelitutkimuksen juuret ovat puolestaan leikki ja pelitutkimuksessa. Tunnetuimpia pelaamisen ja leikin tutkijoita on esimerkiksi Johan Huizinga ja hänen teoksensa *Homo Ludens* vuodelta 1949. Huizinga esittelee teoksessaan muun muassa pelaamista ja leikkimistä kulttuurillisena ilmiönä. Hän tutkii muun muassa leikin suhdetta taiteeseen, runouteen ja sodankäyntiin. Toinen leikkitutkimuksen klassikko, joka kritisoi

Huizingan leikkiteoriaa, on Roger Caillois'n teos *Man, Play, and Games* (1961). Kummatkin vanhoja teoksia, mutta joiden teoreettista runkoa voi yhä hyödyntää. Videopelaamisen voi nähdä yhtenä pelaamisen muotona, vain siihen käytettävä välineistö on erilaista ja videopelien maailma on mielen sijasta silmiemme edessä.

Tutkielmani kannalta mielenkiintoisia ja samanlaisia aineistoja käyttäen löysin suomalaisen pelitutkimuksen kentältä kaksi muistitietoon nojaavaa tutkimusta, joita myös käsittelen teorialuvussani. Suomessa pelitutkimus on vakiinnuttanut asemansa yliopistoissa ja Suomen pelitutkimuksen seura ry. edistää monitieteistä pelitutkimusta ja julkaisee vertaisarvioitua Pelitutkimuksen vuosikirjaa, jota voi pitää yhtenä Suomen pelitutkimuksen kentän virallisista julkaisuista. Pelitutkimuksen kehittymisessä nykyiseen muotoonsa on ollut haasteita Frans Mäyrän mukaan sekä identiteetin että muiden tutkimusalojen välisen keskustelun ylläpidossa. Mäyrä toteaaakin, että niin kauan kuin pelitutkimusta tehdään vain harvoissa yksiköissä, se muovautuu sen mukaan, miltä alalta tuleva tutkija pelitutkimusta tekee. (Mäyrä 2008, 16.) Jokainen tutkija tuo omalta alaltaan omia tutkimusmenetelmiään, tämän tutkielman tapauksessa tuon etnologialle hyvin tyyppillisen muistitiedon menetelmiä pelitutkimuksen kentälle. Yksi syy miksi pelitutkimus on herättänyt mielenkiintoni, on nimenomaan sen metodologinen monipuolisuus. On mielenkiintoista lukea eri tavoin tehtyä tutkimusta, vaikka yksittäisestä pelistä koska se antaa hyvin monipuolisen näkökulman yhdestä aiheesta. Vaikka pelitutkimuksen monitieteellisyys on mielestäni yksi sen mielenkiintoisempia ominaisuuksia, on se myös sen haaste. Minun oli aluksi vaikea löytää lähitieteiden tutkimuksia, jotka sopisivat tutkielmani teoriaan, koska pelitutkimus on levinnyt niin monelle alalle. Lopulta löytämäni tutkimukset löytyivät antropologian, pelitutkimuksen ja informaatiotutkimuksen puolelta.

2. Muistitietoa pelaamisesta

Haastatteluaineisto

Tutkielmani aineistona ovat teemahaastattelut. Teemahaastatteluissa haastattelu etenee valittujen teemojen mukaisesti, tässä tutkielmassa teemat olivat pelaamisen opettelu, paikat, sosiaalisuus, rajat, pelikoneet ja pelit sekä pelaaminen nykyään. Teemahaastatteluiden kautta haastattelutilanne on mahdollista pitää mahdollisimman keskustelunomaisena, mutta kuitenkin rakenteellisempina kuin avoin haastattelu. Teemahaastatteluissa on tärkeää, että haastateltavia ei valita satunnaisesti vaan tiedostaen mahdollisen haastateltavan tausta valitun aiheen suhteen (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006). Olen valinnut haastateltavaksi henkilöitä, jotka tunnen henkilökohtaisesti ja tiedän heidän pelanneen videopelejä lapsena ja nuorena. Haastateltavia tutkimukseen valikoitui kuusi, yksi haastatteluista on kahden haastateltavan ryhmähaastattelu. Haastateltavista viisi on miehiä ja yksi on nainen, omat kokemukseni mukaan lukien naisia on kaksi. Haastateltavien valintavaiheessa en kiinnittänyt huomiota sukupuoleen, vaan tietoon siitä, että haastateltavilla on varmasti kokemusta videopelaamisesta lapsuudesta saakka. On kuitenkin huomioitavaa, että suurin osa tutkielman aineistosta on miespainotteista, joten selkeästi tytöille suunnatut pelit jäävät aineistosta pois.¹ Haastateltavat suostuivat mielellään haastateltaviksi ja olivat kiinnostuneita tutkielman aiheesta. Haastatteluiden pituus vaihtelee noin 15 minuutista vajaaseen 45 minuuttiin. Haastattelut ovat yksi etnologisen tutkimuksen peruselementeistä ja kentän määrittely on oleellista, sillä sen käsite on laaja. Kenttä voi olla mitä tahansa, se voi olla kaukana tai hyvinkin lähellä. Kenttä voi olla myös fyysinen sijainti tai tutkielmani tapauksessa keskustelun kohde. (Korkiakangas, Olsson & Ruotsala 2005, 48.) Olen keksinyt haastateltaville valenimet ja mainitsen heidän ikänsä. Haastateltavien ikähaarukka on 25-vuotiaasta 34-vuotiaaseen. Ensimmäinen haastattelu oli ryhmähaastattelu kahden haastateltavan, Akun (28) ja Panun (28) kanssa. Loput haastatteluista olivat yksilöhaastatteluja: Roosa (28), Matti (25), Riku (34) ja Juho (31). Haastatteluiden lisäksi olen saattanut myöhemmin käydä keskusteluja joidenkin haastateltavien kanssa, jos minulle on herännyt lisäkysymyksiä, esimerkiksi millainen joku minulle

¹ Sukupuolen merkityksestä enemmän yhteenvedossa.

vieraampi peli on ollut. Kyseisten keskusteluiden yhteydessä olen ilmoittanut käyttäväni kyseistä materiaalia tutkielmassani.

Haastattelun kulku määräytyi pitkälti haastateltavan mukaan. En pyrkinyt rajaamaan haastatteluihin käytettävää aikaa millään tavoin, vaan annoin haastateltavan muistella oman kykynsä mukaisesti. Haastatteluissa minulla oli mukana lista teemoista, joka toimi haastattelussa runkona ja jonka mukaan kysyn mahdollisia jatkokysymyksiä. Haastattelun teemat olivat seuraavanlaisia: ensimmäiset pelikokemukset, pelaamisen opettelu, pelaamisen paikat, pelaamisen sosiaalisuus, pelikoneet ja pelit, pelaamisen rajat ja pelaaminen nykyään.

Suurimmassa osassa haastatteluista monet listalla olevista asioista nousivat esille melkein itsestään. Minua eniten kiinnostavat aiheet ovat ensimmäinen pelaamiseen liittyvä muisto, millaista pelaaminen oli lapsena ja kuka oli haastateltavan ensimmäinen esimerkki pelaajasta. Aloitin haastattelun kysymällä haastateltavalta ensimmäistä mieleen tulevaa muistoa pelaamisesta mistä haastattelut ovat lähteneet luontevasti liikkeelle. Jos haastateltava toi esille jonkun asian, joka jäi kiinnostamaan, saatoinkin palata siihen myöhemmin. Esimerkiksi ensimmäisessä haastattelussa toisella haastateltavista, Panu (28), on nuorempi sisarus ja hän kertoi ohimennen kinastelleensa sisaruksen kanssa pelaamisesta. Palasin myöhemmin tähän ja kysyin, onko hänellä muita vastaavia tarinoita sisarusten välisestä kinastelusta. Välillä haastattelut meinasivat karata aiheesta, mutta ohjasin haastateltavaa hienovaraisesti pysymään aiheessa tai jätin epäoleelliset kohdat pois litteraatioista. Yleensä myös haastateltava huomasi eksyneensä aiheesta ja palasi aiheen pariin itsenäisesti. Haastattelut on tehty joko minun luonani tai olen mennyt haastateltavan luona. Haastattelut nauhoitin yliopistolta lainatulla äänitallentimella ja tallensin mp3-muodossa salasanasuojatulle tietokoneelle, joskin pari haastattelua on tallentunut epähuomiossa wav-muotoisena. Äänitallennin tyhjennettiin tietokoneelle tallennuksen jälkeen ja kopiot haastatteluista siirrettiin yliopiston u-asemalle toimimaan varmuuskopioina. Lainatut äänitallentimet tyhjennetään vielä toisen kerran varmuustoimena yliopiston toimesta, kun laite palautetaan. Ennen haastatteluja jokainen haastateltava on lukenut ja allekirjoittanut tieteellisen tutkimuksen rekisteriselosteen ja suostumuksen tutkimukseen osallistumisesta (ks. Liite 4). Tieteellisen tutkimuksen rekisteriseloste vaaditaan tutkimuksissa, joissa käsitellään mitä tahansa henkilötietoja. Selosteessa selitetään lyhyesti, kuka aineistoa käsittelee, mihin ja miten sitä

käytetään, mitä henkilötietoja aineistossa on ja kuinka niitä käsitellään sekä siirretäänkö tietoja mihinkään.

Tutkielman analyysimenetelmäksi valikoitui laadullinen sisällönanalyysi. Sisällönanalyysi on perinteinen laadullisen tutkimuksen analyysimenetelmä, sillä se mahdollistaa aineiston analyysin tutkijan valitsemalla tavalla. Sisällönanalyysi noudattaa suurin piirtein seuraavanlaista järjestystä. Ensin tulee valita, mikä aineistossa kiinnostaa ja rajattava kiinnostuksen kohde muusta materiaalista. Toinen vaihe on kiinnostavien aiheiden poiminta aineistoista esimerkiksi litteroimalla. Tämän vaiheen tehtävänä on helpottaa aineiston käsittelyä tutkimuksen kirjoittamisvaiheessa. Kolmannessa vaiheessa alkaa varsinainen analyysi, jota voi tehdä eri tavoin tutkimuksesta riippuen. Tutkielmani tulee noudattamaan teemoittelua, missä korostetaan sitä, mitä valitusta teemasta tai teemoista on sanottu. Koska olen tehnyt teemahaastatteluja, helpottaa se jo huomattavasti aineiston käsittelyä ja tehtäväkseni jää valita, miten lähestyä käsiteltäviä teemoja. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 92–93.) Teemoittelua helpottaa haastatteluaineiston litterointi. Haastattelut voidaan purkaa osiin ja järjestää tutkijan teemojen mukaisesti uudelleen, esimerkiksi jos haastateltava on puhunut jostakin teemassa haastattelun eri kohdissa, voi tutkija järjestää nämä aiheet saman otsikon tai kysymyksen alle (Aaltola & Valli 2010, 190). Teemoihin rakentuvassa tutkimuksessa on kuitenkin omat haasteensa. Jotta teemoihin rakentuvasta tutkimuksesta saa kattavan ja monipuolisen, on mukana oltava sopiva teoria tai useampi, jotka limittyvät aineiston kanssa ja tukee sitä tuoden tutkittavan ilmiön paremmin esille (Eskola ja Suoranta 1998). Tutkijan on kuljetettava tutkimuksessaan mukanaan valitsemaansa teoriaa ja aikaisempaa tutkimusta, jotta tutkimus ei pelkästään esittele aineistoa yksittäisenä tapauksena vaan sitoo sen laajempaan kontekstiin (emt., 186). Sisällönanalyysi sopii tutkielmaani hyvin, sillä se ei ole täysin riippuvainen teoriasta ja mahdollistaa useiden pienempien teorioiden käytön ja pakottaa tutkijan miettimään, miten tutkimuksen eri asiat liittyvät toisiinsa, kuten aineisto ja teoria (emt., 184). Laadullinen sisällönanalyysi mahdollistaa myös tutkimuskysymyksen tarkentumisen aineiston käsittelyn aikana, sillä teemoja tarkastellessaan tutkija voi huomata jonkin useasti esille nousevan asian eri haastatteluista ja tehdä siitä tutkimuskysymyksen.

Haastattelututkimukseen liittyy omat tutkimuseettiset haasteensa. Tutkimuseettisiä kohtia ovat tutkimuslupa ja siihen liittyvät mahdolliset kysymykset, tutkimusaineiston keruu, tutkijan vaikutus tutkimuskohteisiin ja tutkimuksesta tiedottaminen (Eskola & Suoranta 1998). Vaikka tutkielmani ei

ole aiheeltaan arkaluonteinen, pitää aineistoa käsitellessä ottaa huomioon monta asiaa etenkin Euroopan Unionin uuden tietosuoja-asetuksen myötä. Henkilötiedon käsite on laaja, se voi tarkoittaa kirjoitettua tekstiä, kuvaa, äänitallennetta ja biologisia näytteitä. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan mukaan henkilötiedot ovat ”kaikkia tunnistettuun tai tunnistettavissa olevaan luonnolliseen henkilöön liittyviä tietoja” (TENK 2019). Tutkielmassani haastateltavien henkilötiedot on muutettu ikää lukuun ottamatta siten, ettei heitä pysty tunnistamaan aineistosta. Aineistoni kohdalla tämä tapahtuu siten, että haastatteluissa esiintyvät nimet muutetaan esimerkiksi sisarukseksi tai ystäväksi ja paikkakuntien sijasta puhutaan suuremmista alueista, esimerkiksi Jyväskylä muutetaan Keski-Suomeksi ja niin edelleen. Haastattelut myös arkistoidaan Tietoarkistoon niiden osalta, jotka ovat antaneet siihen luvan. Jokainen haastateltava allekirjoitti haastattelusopimuksen (ks. Liite 4), jossa kerrotaan haastateltavien oikeuksista, tutkimusprojektin etenemisestä, aineiston säilytyksestä ja kysytään lupaa aineiston, tässä tapauksessa litteraatioiden arkistointiin Tietoarkistoon. Haastatteluiden ääninauhojen säilytys tutkimusprosessin aikana tapahtuu yliopiston verkkoasemalla ja kotona olevalla salasanasuojatulla koneella. Tuomen ja Sarajärven teoksessa tällaisia eettisiä ongelmia sanotaan lähinnä teknisluontoiseksi normeiksi, missä tutkimuseettiset ongelmat liittyvät tutkimustoimintaan, esimerkiksi haastateltavien informointi anonymiteetti ja aineiston analyysit (Tuomi & Sarajärvi 2009, 128).

Tutkijalla on aina rooli tutkimuksessaan ja on tärkeää, että koko tutkimusprosessin ajan tutkija refleктоisi omaa asemaansa (Korkiakangas ym. 2005, 288). Pelaaminen on ollut osa minua noin viisivuotiaasta lähtien, ja sen merkitys minulle on vain voimistunut aikojen saatossa. Tämän vuoksi olen pohtinut omaa asemaani tutkielmassani. Olen päättänyt kuljettaa omia kokemuksiani aineiston mukana, mutta annan haastatteluaineiston ohjata työtäni. Olen päättänyt tuoda esille omia kokemuksiani aineistolukujen teemojen johdannoissa ja yhteenvedoissa. Omien kokemusten mukaan tuonti myös tuo enemmän materiaalia tutkielmaan, sillä haastattelut ovat kestoiltaan hieman niukkoja, vaikka koen saaneeni niistä tarpeeksi informaatiota. Auroetnografia on menetelmä, joka tuo tutkijan omat kokemukset osaksi aineistoa. Johanna Uotisen (2010, 179) mukaan autoetnografia on ”kirjoittajan omia kokemuksia kuvaava tutkimusmenetelmä - -, joka sijoittaa nuo kokemukset sosiaaliseen ja kulttuuriseen kontekstiinsa.”. Autoetnografian etuja on esimerkiksi arkisten asioiden ja käytänteiden käsittely. Haastattelutilanteessa jotkin arkiset asiat saattavat jäädä sanomatta, koska niistä on muodostunut niin toistuvia, ettei niihin kiinnitä enää huomiota (emt, 184). Autoetnografiaa tehdessä on kuitenkin tärkeää tiedostaa oma tietämys

käsiteltävästä aiheesta. Jotta autoetnografinen aineisto on pätevää, on tutkijan tiedettävä mistä hän kirjoittaa ja tämä on perusteltava huolellisesti (emt. 184–185). Tämän tutkielman kannalta minun on perusteltua käyttää myös autoetnografiaa menetelmänä, koska minulla on kokemusta sekä tietämystä videopelaamisesta, kokemukset ovat alkaneet muiden haastateltavien tavoin ennen alle kouluikäisenä ja minulle on kertynyt tietämystä sekä videopelaamisesta että pelitutkimuksesta oman kiinnostuksen vuoksi. Autoetnografia on kuitenkin tässä tutkielmassa pienemmässä roolissa.

Pohdin myös pitkään sitä, tulisiko minun esimerkiksi haastattelutilanteessa mainita pelanneeni samoja pelejä vai olla mainitsematta sitä. Toisaalta mainitseminen voisi luoda minun ja haastateltavan välille yhteisymmärryksen aiheesta, mikä innostaisi haastateltavaa kertomaan enemmän, mutta toisaalta se voi myös luoda tilanteen, jossa haastateltava olettaa minun tietävän jonkin tilanteen, esimerkiksi ärsyttävän piirteen pelissä ja jättää sen mainitsematta. Olen pyrkinyt estämään tällaisia tilanteita pyytämällä tarkempaa selitystä aiheesta ja haastateltavat ovatkin selittäneet asian laajemmin. Olen pyrkinyt siihen, että haastattelun aikana haastateltava on äänessä ja minä kysyn teemojen mukaisia kysymyksiä ja mahdollisia tarkentavia jatkokysymyksiä. Tosin aineistoa analysoidessani huomasin, että olisin voinut kysellä jatkokysymyksiä vielä runsaammin. Videopelejä esittelevässä luvussa *Pelikoneet ja pelit* esittelen omin sanoin pelejä, joita olen joko pelannut tai tunnen ne muuten tarpeeksi hyvin, että pystyn esittelemään ne. Joissakin peleissä olen käyttänyt kirjallisuusviitteitä ja joistakin olen saattanut kysyä haastateltavalta.

Muistitietotutkimus

Muistitietotutkimus pelitutkimuksen kentällä on pienemmässä roolissa verrattuna esimerkiksi pelaamiseen, pelaajiin tai sukupuoleen liittyvistä aiheista on tehty huomattavasti enemmän tutkimusta (ks. esim. De Grove, Courtois & Van Looy 2005; Heron, Belford & Goker 2014; Shawn 2012). Tämä onkin syy siihen, miksi päädyin nimenomaan muistitietotutkimukseen tämän tutkielman menetelmänä, päälähteenäni haastateltavien lapsuus- ja nuoruusmuistot. Muistitietotutkimus on subjektiivista, minkä on katsottu olevan sen heikkous mutta tämä kritiikki käännettiin hyvin nopeasti muistitietotutkimuksen vahvuudeksi. Subjektiivisuus ulottuu myös

tutkijaan ja tutkijan tuleekin reflektoida asemaansa tutkimuksessaan. Muistitietotutkimuksen subjektiivisuus syntyy siitä, että tutkittava kohde tuottaa itse tietoa omista lähtökohdistaan, omassa kulttuurissa ja ajallisessa kontekstissa. (Hytönen 2014, 12, 26.) Lapsuusmuistojen kohdalla muistelu on myös retorista, muistelijä luo oman tulkintansa lapsuudestaan sekä lapsuudesta yleisemmin (Korkiakangas 1996, 36).

Tämä tutkielma keskittyy lapsuuden ja nuoruuden videopelimuistoihin. Nuoruuden käsite voidaan määrittellä lukuisilla eri tavoilla ja sen määrittely onkin tutkijakohtaista. Nuoruus voidaan määrittellä ikärajoilla tai elämänvaiheena, esimerkiksi Suomessa täysi-ikäisyyden ikäraja on 18, mutta vuonna 2016 hyväksytyssä nuorisolaissa nuoreksi määritellään kaikki alle 29-vuotiaat (Leppälahti 2008, 1). Koska suurin osa haastateltavista on alle 29-vuotiaita, olen päättänyt vetää lapsuuden ja nuoruuden rajan noin 12–14-ikävuoteen. Sinänsä tutkielmassa ainoat ikään liitettävät merkittävät asiat ovat seuraavat: haastateltavan ikä, minkä ikäinen haastateltava on ollut ensimmäisen videopelimuiston aikana ja haastateltavan ikä suhteessa mahdolliseen mainintaan ikärajatusta pelistä. Ensimmäinen videopelimuisto on selkeästi lapsuuteen sijoittuva muisto, ikärajiin liittyvä ikä liukuu lapsuuden ja nuoruuden rajamailla. Tutkielmassa keskitytään enemmän siihen, milloin pelaaminen on tapahtunut kuin siihen, minkäikäisenä pelaaminen on tapahtunut. Tutkielma keskittyy 1990- ja 2000-luvun videopelaamiseen, koska olen valinnut haastateltavat heidän videopelokokemuksensa takia, osalla haastateltavista on muistoja 1990-luvun puolelta ja osalla enemmän 2000-luvun puolelta.

Lapsuusmuistojen tutkimuksessa muistot voidaan erotella kolmen käsitteen alle:

omaelämäkerrallinen muisti, episodinen muisti eli tapahtumamuisti ja eloiset muistot.

Omaelämäkerrallisella muistilla tarkoitetaan muistoja, jotka muistelijä on itse kokenut ja liittyvät muistelijälle tärkeisiin asioihin. (Korkiakangas 1996, 26.) Tutkielma hyödyntää

omaelämäkerrallista kerrontaa, jossa nousevat esille yksittäiset tapahtumat eli henkilökohtaiset muistot, esimerkiksi Roosin (27) esille noussut tilanne, jossa haastateltava kuvaili yksityiskohtaisesti ja tunteikkaasti, kuinka pelin sisäinen virhe esti etenemisen pelissä.

Henkilökohtaisille muistoille onkin ominaista osittainen tapahtuneen uudelleen eläminen ja vahva tunne todellisuudesta, näiden lisäksi ominaista on myös visuaaliset tai muut havaintoelementit sekä sitoutuminen tiettyyn aikaan ja paikkaan. Eloiset muistot puolestaan koskevat elämänsä aikana tapahtuneita ja toistuvia päivittäisiä asioita, kuten koulu ja arkiaskareet. (Korkiakangas 1996, 26–

27.) Haastatteluissa nousi esille eloiset muistot, etenkin pelaaminen päivittäisenä asiana tai sen sovittaminen yhteen esimerkiksi arkiaskareiden kanssa.

Muistitietotutkimukseen liittyy myös käsite nostalgia, joka nousee esille tutkielmassani. Nostalgian käsite liitetään vahvasti muistelemiseen ja muistoihin, kaipuuta menneisyyteen, aikaan, jota on enää mahdoton saavuttaa. Nostalgiaan kuuluu unohtaminen, negatiiviset kokemukset ja tuntemukset jäävät positiivisten alle ja tämä tekeekin nostalgiasta haikeaa muistelijalle. Kirsi-Maria Hytönen jakaa nostalgian kolmeen tasoon, joista tutkielmassani näkyy kaksi: yksinkertainen nostalgia ja refleksiivinen nostalgia². Ensimmäisessä keskitytään positiivisten asioiden korostumiseen ja toisessa muistelija itse tiedostaa nostalgisuutensa ja epäilee muistojaan. (Hytönen 2014, 30–31.) Erityisesti lapsuuden muistoissa korostuu jokin kadotettu asia, mikä johtaa sen kaipuuseen. Pirjo Korkiakangas toteaaakin hyvin kuvaavasti, että nostalgian kaipuussa muistelija luo itse onnellisen tunteen muistellessaan sen sijaan, että hän palauttaisi mieleen tuntemuksiaan (Korkiakangas 1996, 38).

² Kolmas nostalgian taso on tulkitseva nostalgia, jossa muistelija yrittää selvittää nostalgian aiheuttajan (Hytönen 2014, 31).

3. Pelaamisen kulttuuriset merkitykset

Johdantoluvussa esitetyt numerot pelaajien määrästä kertovat sen, että digitaalisesta pelaamisesta on tullut merkittävä populaarikulttuurin muoto. Joillekin pelaaminen on tapa rentoutua silloin tällöin arjen kiireistä, toisille pelaaminen on vain yksi tapa kuluttaa videopelieihin liittyvää mediaa. On kuitenkin hyvä pohtia, mitä videopelaaminen oikeastaan on? Videopelaamista pidetäänkin yhtenä leikin ja pelaamisen muotona aihetta tutkiessa. Leikkiä ja pelaamista on tutkittu paljon, ja tässä tutkielmassa käytän Huizingan ja Caillois'n määritelmiä leikistä, koska Huizingan teos on yksi tunnetuimpia leikitutkimuksen klassikoita ja Caillois'n teos täydentää sitä hyvin. Huizingan ja Caillois'n määritelmien mukaan leikkiminen ja pelaaminen on toimintaa, joka on vapaata, erillään olevaa, epävarmaa, tuottamatonta, ja/tai teeskentelyä sekä etenkin pelaamisen kohdalla sääntöjen määräämää. Tämän tutkielman kohdalla otan leikkimisen ja pelaamisen eroksi säännöt. Leikeissäkin on olemassa sääntöjä, mutta jatkossa käsitteiden erottelu on helpompaa, jos leikkiin ja leikkimiseen yhdistyy suurempi vapaus sääntöjen suhteen kuin pelaamiseen.

Englanninkielinen tutkimuskirjallisuus pelaamisesta ja leikistä käsittelee suhteellisen paljon käsitteiden *play* ja *game* määrittelyä. Kummallakin sanalla on lukuisia eri merkityksiä, *playn* käännöksiä ovat esimerkiksi näytelmä, näytellä, peli, pelata, leikki ja soittaa. Vastaavasti *gamen* käännöksiä ovat esimerkiksi peli, leikki, riista, riistaeläin ja kisa. Suomenkielessä leikin ja pelaamisen käsitteillä ei ole samanlaista ongelmallisuutta, leikkejä leikitään ja pelejä pelataan, verrattuna englanninkieliseen "playing a game", missä kummatkin käsitteet tarkoittavat samaan aikaan hieman samaa ja eri asiaa.³ Salen ja Zimmerman (2004, 73–79) esittelevät teoksessaan *Rules of Play*⁴ useita eri määritelmiä *game*-käsitteelle eri tutkijoilta. Salen ja Zimmerman kirjoittavat kahden käsitteen suhteesta toisiinsa ja esittelevät kaksi eri mallia, jotka saattavat kuulostaa toisensa poissulkevilta, mutteivat ole (ks. edellä 72–73). Ensimmäisessä pelit voi nähdä yhtenä leikin muotona, jossa kaikki pelit ovat leikkiä, mutta kaikki leikki ei ole peliä. Toisessa

³ Tosin nykyään on yleistynyt termi *gaming*, kun puhutaan nimenomaan videopelaamisesta.

⁴ Kyseinen teos on painottunut pelisuunnitteluun, mutta se esittelee kattavasti myös pelaamiseen ja leikkiin liittyvää teoriaa ja soveltaa niitä erityisesti videopelaamiseen.

leikkisyys voidaan nähdä pelien ominaisuutena eli kaikissa peleissä on leikkisyyttä mutta leikkiä ei katsota pelien yläkategoriaksi. (Arjoranta 2013, 107–108.)

Leikkiminen ja pelaaminen on vapaata, koska se on täysin vapaaehtoista, jos se olisi pakotettua, menettäisi leikki sen tuomat positiiviset mielikuvat ja tunteet. Lapsille leikki on hieman erilaista kuin aikuiselle, lapselle leikki on vaistomaisempaa siinä missä aikuiselle se on täysin vapaaehtoista⁵. (Huizinga 1998, 7; Caillois 1961, 9.) Erillään olevalla tarkoitetaan sitä, että leikkiminen ja pelaaminen sijoittuu omaan tilaansa, jota Huizinga ja Caillois kuvaavat kehäksi, *magic circle*. Huizinga kuvaa kehää siten, että leikkijä tai pelaaja siirtyy hetkellisesti todellisesta maailmasta kuvitteelliseen ympäristöön, jonka piirteitä leikki tai peli määräävät. Jokainen tähän kehoon astuva tietää, että se on vain huvin vuoksi tapahtuvaa ja teeskentelyä. (Huizinga 1998, 8; Caillois 1961, 9.) Salen ja Zimmerman esittävät esimerkkinä taikakehästä ruletin. Jos henkilö pyöräyttää rulettia kasinovälineliikkeessä, ei henkilö saa tilanteesta mitään voittoa. Kun tilanne siirtyy kasinon rulettipöytään ja henkilö lyö vetoa, muuttuu ruletin pyöräytys merkitykselliseksi koska pelaaja on astunut taikakehän sisään. (Salen & Zimmerman 2004, 573.) Epävarmuus nousee esille etenkin peleissä. Caillois'n mukaan epävarmuuden päättymisen tarkoittaa myös pelaamisen päättymistä, pelaamisen tarkoitus katoaa, kun voittaja saadaan selville (Caillois 1961, 7). Caillois nostaa myös esille leikkimisen ja pelaamisen tuottamattomuuden yhdeksi sen pääpiirteistä. Tuottamattomuudella hän tarkoittaa sitä, että pelin tai leikin aikana hankittu kokemus katoaa, kun se on ohi ja sen uudelleen saavuttaminen vaatii alusta aloittamista. Pelaaminen tai leikki ei tuota henkilölle mitään rahanarvoista, ja jos tuottaa, on kyseessä työntekijä kuten ammattilaisurheilija. Sen sijaan pelaaminen tai leikki kuluttaa rahaa, jos niiden suorittamiseen tarvitaan välineistöä (emt., 5-6.) Huizinga korostaa erityisesti sääntöjen olemassa oloa leikeissä ja peleissä ja sanookin niiden olevan läsnä kaikissa leikeissä. Säännöt määräävät mitä lasketaan "todeksi" leikin omassa kehässä (Huizinga 1998, 11). Caillois puolestaan esittää, että kaikissa leikeissä ei ole välttämättä suoranaisia sääntöjä, erityisesti mielikuvituksen nojaavissa leikeissä. Näissä leikeissä säännöt ovat hieman eri muodossa, jos leikkijä kuvittelee olevansa vaikkapa hevonen, leikkijän toimintaa ohjaa kuvitelma siitä, miten hevonen toimii ja käyttäytyy. (Caillois 1961, 8.)

⁵ Katso lisää Huizinga 1998, 7-8. Hän käsittelee lapsen vaistomaisen leikkimisen ja vapauden suhdetta toisiinsa tarkemmin.

Huizinga kuvaa leikkiä ja pelaamista merkitykselliseksi toiminnaksi. Salen ja Zimmerman korostavat sitä, että pelaaminen ei synny itse pelistä, sen säännöistä tai tarvittavista välineistä, vaan pelaajista, joiden kautta peli saa merkityksensä. Pelaaminen on valintojen tekemistä ja toimintojen suorittamista, joiden seurausten mukaan peli tai leikki etenee. (Salen & Zimmerman 2004, 33.) Peli tai leikki voi olla kerta toisensa jälkeen erilainen, jos pelaaja tekee erilaisia valintoja. Roolipeleissä pelaaja voi päättää pelaavansa hyvää hahmoa ja tehdä valintoja sen mukaan ja jollakin toisella pelikerralla pelaaja voi päättää hahmonsa olevan pahantahtoinen ja näin muuttaa pelin sisäistä dialogia, ellei jopa lopputulosta. Salen ja Zimmerman kuvailevat pelien merkityksellisyyttä kahdella tavalla, joista kuvaamani esimerkki sopii jälkimmäiseen. Ensimmäinen selitys merkityksellisestä pelaamisesta kuvaa pelaajan toiminnan ja lopputuloksen suhdetta toisiinsa ja siitä syntyvää merkitystä. Salen ja Zimmerman pitävät tätä kuvainnollisena tapana selittää pelien ja pelaamisen merkityksellisyyttä ja sitä voi soveltaa lähes jokaiseen leikin tai pelaamiseen muotoon. Toista selitystä he nimittävät arvioivaksi. Heidän mukaansa merkityksellisyys syntyy, kun pelaajan toiminnot ja lopputulokset ovat havaittavissa ja integroitu pelin kontekstiin. Havaitsevaisuudella Salen ja Zimmerman tarkoittavat sitä, että peli kertoo mitä tapahtuu, kun pelaaja on suorittanut jonkin toiminnon. Tämä tekee pelaamisesta merkityksellistä, koska se kertoo pelaajalle mitä tapahtui. Integroinnilla he tarkoittavat sitä, että pelaajan päätökset vaikuttavat myös suuremmassa mittakaavassa ja vaikuttaa peliin myös sen myöhemmissä vaiheissa. (Emt., 34–35.)

Leikit ja pelit ovat ennen kaikkea sosiaalista toimintaa Salen ja Zimmerman esittävätkin, että on erikoista kuinka videopelaaminen on keskittynyt yksinpelaamiseen pitkälti, vaikka leikki ja pelaaminen ovat historiassa olleet tärkeä tapa sosiaaliselle kanssakäymiselle (Salen & Zimmerman 2004, 462). Salenin ja Zimmermanın mukaan pelisosiaalisuus esiintyy kahdella tasolla, taikakehän sisällä vuorovaikutuksena ja sen ulkopuolella sosiaalisina rooleina. Taikakehän sisällä tapahtuva vuorovaikutus syntyy leikin määräämistä säännöistä ja kehän ulkopuolella olevat sosiaaliset roolit, esimerkiksi ystävyysuhteet, määrittelevät pelissä tai leikissä tapahtuviin päätöksiin. Pelin aikana pelaajien roolit muuttuvat pelaajien toimintojen myötä ja näihin sosiaaliin rooleihin mukautuminen ja niiden muuttaminen tuokin omanlaisen merkityksensä peliin. (emt., 462.)

Mäyrä käsittelee teoksessaan pelaamisen ja kulttuurin välistä suhdetta, miten pelaamisesta voidaan puhua kulttuurina ja mikä sen merkitys on kulttuurin kentällä. Kulttuuri on käsitteenä

moniulotteinen ja Mäyrän mukaan pelaamista ja siihen liittyvää kulttuuria onkin parasta käsitellä alakulttuurina. Kulttuurin määritelmästä Mäyrä nostaa esille antropologisen määritelmän kulttuurista ja hän käyttää Daniel G. Batesin ja Elliot M. Fratkin (2002) määritelmää kulttuurista heidän teoksestaan *Cultural Anthropology*. He määrittelevät kulttuurin jaettujen uskomusten, arvojen, tapojen, käyttäytymisen ja esineiden järjestelmää, joita yhteisön jäsenet käyttävät elämässään ja nämä siirtyvät sukupolvelta toiselle oppimisen kautta. (Mäyrä 2008, 38-40.) Alakulttuurilla puolestaan tarkoitetaan yksinkertaisesti selitettynä kulttuurin sisällä olevaa kulttuuria, ryhmä ihmisiä, joka on ajautunut yhteen omien esimerkiksi videopelaamisharrastuksen ja kiinnostuksen vuoksi.⁶ Pelaajat saattavat esimerkiksi käydä peliaiheisessa tapahtumissa tai hankkia peleihin liittyvää oheismateriaaleja. Videopelit avautuvat helpommin ihmisille, jotka ovat itsekin pelanneet. Ihmisille, jotka eivät pelaa videopelejä, pelaaminen on vieras, jopa outo ilmiö. Esimerkiksi pelaajat saattavat jakaa yhteistä sanastoa, joka on syntynyt peleissä käytettävistä termeistä, joita ulkopuoliset eivät ymmärrä. Esimerkiksi Yle alkoi lähettää Yle 2 kanavalla *Counter Strike: Global Offensive* -pelin eSports-turnauksia ja julkaisi nettisivuillaan oppaan, jossa neuvottiin katsojille, jotka eivät tiedä pelistä, käytettäviä termejä ja pelin etenemistä⁷. Mäyrä kuitenkin huomauttaa, että suurin osa videopelaamiseen liittyvistä kulttuureista on näkymättömiä, sillä kaikki pelaajat eivät välttämättä osallistu pelitapahtumiin, eivätkä näytä ulospäin olemuksestaan olevansa pelaajia (Mäyrä 2008, 45).

⁶ Kuten kulttuurin määritelmän kohdalla, myös alakulttuuri käsitteestä on ollut keskustelua sen määritelmästä (ks. esim. Jenkis 2005).

⁷ Yle.fi 30.07.2014 Taktisten ammuntopelien ykkönen – CS:GO opas katsojalle

4. Videopelaaminen muistoissa

Lasten leikit, pelaaminen ja tietoyhteiskunta 1990- ja 2000-lukujen taitteessa

Internetin tulon jälkeen tietokoneiden ja tietoverkkojen yhteinen merkitys taloudessa, työelämässä, koulutuksessa ja vapaa-ajalla on noussut täysin korvaamattomaksi (Saarikoski 2017, 14).

Teknologia on kehittynyt hämmästyttävää vauhtia ja 1990-luvulla eletty lapsuus on osittain hyvin erilaista kuin 2000-luvulla syntyneiden. Tietyllä tapaa lasten leikit ovat hyvin samankaltaisia kuin ennen jos kyseessä on leluilla tapahtuva leikkiminen. Leikkien aiheet voivat olla hieman erilaisia, mutta lelut leikin välineenä ovat pysyneet samanlaisina. Videopelaamisen yleistymistä 1990-luvulta alkaen voidaan ajatella tietynlaisena leikin ja pelaamisen murrosvaiheena. Videopelilaitteet toivat uudenlaisia pelimaailmoja lasten ja nuorten ulottuville ja aikojen saatossa videopeleistä on tullut yksi leikin tai pelaamisen väline. Täysin kokonaan videopelaaminen ei kuitenkaan ole syrjäyttänyt leluja tai pihapelejä, videopelit nähdään osittain mahdollisuutena lapselle oppia tietoteknologisia taitoja, mutta myös osittaisena uhkana lapsen kehitykselle (ks. esim. Haukka, 2019). Ennen tietokoneiden ja pelikonsolien yleistymistä televisio ja videot olivat yleisimpiä lasten elektronisia viihdykkeitä. Vuonna 1989 videonauhureita löytyi jo lähes joka toiselta kotitaloudelta. (Emt., 92.)

Tietotekniikan arkipäiväistyminen 1980- ja etenkin 1990-luvulla on muuttanut arkista elämäämme huomattavasti. Tietotekniikan ja tietoverkkojen yleistymisen on kuitenkin alkanut jo 1950–1970-luvulla, ja erityisesti 1970-luvulla tietotekniikka alkoi yleistyä isommassa mittakaavassa työpaikoilla ja kouluissa. (Emt, 15, 43.) Suuntaa antavana lukuna Saarikoski (2017, 174) kertoo, että 1990-luvun alussa 10–14-vuotiaista päivittäin tietokonetta käytti 29%. Tämä luku todennäköisesti suurenee, kun tietokoneiden määrä yleistyy huomattavasti 2000-luvulle mentäessä. Tietokoneiden mukana tulleet toimisto-ohjelmat, kuten *Word* ja *Excel*, ovat helpottaneet ihmisten työskentelyä arkikäyttäjistä ammattilaisiin. Tietokoneita edeltäneitä mikrotietokoneita, kuten *Commodore 64*, mainostettiin usein hyödyllisen leikin välineenä vanhemmille. Tällaisella mainonnalla pyrittiin kertomaan, että lapsen pelaaminen opettaa samalla

myös muita tietoteknisiä taitoja. Saarikoski nostaa myös esille tämän esimerkkinä ilmiöstä, jossa aikuisten käyttämät mediavälineet siirtyvät myös lasten kulttuuriin ja kuinka mainonnalla oli selkeä tavoite osoittaa, että tietoteknologian läpimurto alkaa nuorista. (Emt, 92–93.) Tietokoneet alkoivatkin yleistyä ensin perheissä, joissa oli lapsia tai nuoria. Tietokoneiden hinnat myös halpenivat ja tietokoneiden tekijät alkoivat tehdä laitteista yhä helppokäyttöisempiä yksinkertaisilla käyttöjärjestelmillä ja mukana tulevilla ohjelmistopaketeilla, mikä mahdollisti tietokoneen monipuolisen käytön pelilaitteen lisäksi myös hyödykkeenä. Vuonna 2001 yli puolella suomalaisella kotitaloudella oli tietokone, mikä teki Suomesta yhden maailman tietokoneistuneisimmista maista. (Emt. 402–403.) Pelikonsolit alkoivat puolestaan yleistyä 1980–1990-lukujen vaihteessa, jota Jaakko Suominen (2015, 74) nimittää ensimmäiseksi konsolipelibuumiksi, jolla hän tarkoittaa pelien ja pelilaitteiden myynnin kasvua ja konsoleihin liittyvän keskustelun yleistymistä alan lehdissä. Konsolipelaaminen kuitenkin yleistyi lopullisesti 1990-luvun loppuvaiheilla, kun PlayStation 1 julkaistiin (Emt., 73). Tietokone on kuitenkin ollut yleisempi laite kotitalouksissa, sekä Saarikoski että Suominen sanovat pääsyyksi tietokoneen monipuoliset käyttömahdollisuudet. Pelikonsolit luokiteltiinkin alkuaikoinaan leluiksi, etenkin Nintendon kohderyhmä olivat tuolloin erityisesti lapset (Emt., 79).

Ensimmäiset pelikokemukset ja pelaamisen opettelu

Ensimmäisen pelimuiston muistelu on alkukipinä tämän tutkielman muodostumiseen. Aloin pohtia omia ensimmäisiä kokemuksiani videopelaamisen parissa, ja muistan erityisen hyvin kaksi eri muistoa. Serkkujen luona muistan pelanneeni *Super Mario Bros.*, *Turtles* ja *Tiny Toons* -tasohyppelypelejä sekä *Duck Hunt* nimistä ammuskelupeliä⁸. En ole täysin varma kuinka vanha olin tuolloin, mutta muistelen olleeni 5–7-vuotias. Toinen selkeä muisto on mummolasta, jossa oli rikkinäinen *Donkey Kong*-käsikonsoli, jonka toinen näyttö ei oikein toiminut, mikä teki tasohyppelypelin pelaamisesta hieman haastavaa, kun toinen osa pelistä puuttui täysin. Tämä on tapahtunut suunnilleen samoihin aikoihin kuin aikaisempi muisto. Ensimmäinen pelimuisto on minulle tärkeä, koska nuo muistot ovat ensimmäisiä muistoja tähän asti elämässä jatkuneeseen

⁸ Tutkielmassa esiintyvistä peleistä on taulukko liitteissä ja lisätietoa eniten esille nousseista peleistä ja millaisia pelit olivat *Pelikoneet ja pelit* -luvussa.

mieluisaan ajanvietteeseen, tai jopa harrastukseen. Ensimmäisen pelaamiseen liittyvän muiston muistelu on hyvä tapa aloittaa käsittelemään pelaamista, sen elinkaarta ja millaista se on ollut.

Mulla on varmaan ihan ekat muistot ton mun vanhempien serkkujen luota peleistä, oon ollu varmaan jotain veikkaan just about neljä. No niillä oli kasibittinen Nintendo, Super Mario ykkönen on ainakin jääny elävästi mieleen. (Panu, 28.)

Kaikkien haastateltavien ensimmäinen pelimuisto sijoittuu 4–7 ikävuoteen, vaihtelevasti koko 1990-luvun ajalle. Kolme haastateltavaa mainitsee ensimmäiseksi pelikokemukseen Nintendo Entertainment System -konsolin (ks. Liite 2, kuva), mainitaan haastatteluissa myös nimillä NES ja kasibittinen Nintendo, ja *Super Mario* -tasohyppelypelit. Vanhin haastateltavista mainitsee ensimmäisiä käsikonsoleita, joihin oli esiasennettuna jokin peli (ks. Liite 3, kuva), esimerkiksi *Donkey Kong*, jonka haastateltava myös itse mainitsee (Riku, 34). Akun (28) ensimmäinen pelikokemus oli hieman muista poiketen tietokoneella. Nuorin haastateltavista (Matti, 25) puolestaan kertoo ensimmäisen muistonsa olleen Nintendon Gameboy Colourilla pelattavan *Pokémon Red* -roolipelin. Suurin osa haastateltavista on siis pelannut ensimmäinen kerran pelejä joko peli- tai käsikonsolilla.

Aku (28) mainitsi ensimmäiseksi videopelikseen nimeämättömäksi jääneen autopelin isänsä kannettavalla tietokoneella, mutta kertoo myös, kuinka ensimmäinen peli, joka todella sai hänet innostumaan pelaamisesta, oli *Command & Conquer* -niminen strategiapeli, jota hän pelasi isänsä kanssa. Aku kertoi olleensa noin 4-vuotias pelatessaan ensimmäisen kerran mainitsemaansa autopeliä. Panu (28) kertoo ensimmäiseksi pelikokemuksekseen ensimmäisen *Super Mario Bros.* -pelin, jota hän pelasi 4-vuotiaana serkkujensa luona heidän Nintendo Entertainment Systemillä [jatkossa NES]. Lisäksi hän mainitsee *Duck Hunt* pelin samalla konsolille, mikä oli myös jäänyt erityisesti hänen mieleensä osana ensimmäisiä videopelikokemuksia. Panu myös ihmettelee jälkikäteen sitä, kuinka haastavia pelit ovat olleet. Roosa (27) kertoo ensimmäisen videopelimuistonsa olleen *Super Mario Bros. 3* jälleen NES-konsolilla. Hän kertoo, että heidän perheensä omisti tuolloin jo NES-konsolin, mutta kyseinen peli oli lainassa serkuilta. Roosa mainitsee myös ensimmäisen *Super Mario Bros.* -pelin ja nimeämättömäksi jääneen pelin, jota hän kuvailee seuraavanlaisesti:

- - semmonen kauhujen talo, se oli semmonen et etsi oikee paikka ja sun piti ettiä tavaroita ja sitten laittaa niitä tavaroita oikeeseen paikkaan ja sit sä pääsit eteenpäin. Mut me ei ikinä mun mielestä saatu läpi sitä peliä. (Roosa, 27.)

Matti (25) kertoo ensimmäisen muistonsa olleen keltaiselle GameBoy Colour -käsikonsolille ostettu *Pokémon Red*. Hän kertoo saaneensa kyseisen käsikonsolin isältään alle 5-6-vuotiaana. Hän kertoo pelaamisen olleen lähinnä satunnaista nappien painamista ja siitä oppimista, sillä peli oli englanninkielinen eikä hän sen vuoksi ymmärtänyt täysin mistä pelissä on kysymys. Matti kertoo pelanneensa pelin myöhemmällä iällä uudestaan ja huomanneensa kuinka helppo peli lopulta oli, kun ymmärsi pelin sisällön pelin tekstien kautta. Riku (34) puolestaan kertoo ensimmäisen videopelimuistonsa olleen isovanhempien luona oleva käsikonsoli, jolla pysty pelaamaan vain yhtä peliä, hänen tapauksessaan joko *Donkey Kong* tai *Mikki Hiiri* tasohyppelypelejä. Juho kertoi myös, kuinka hän muistaa käsikonsoleita olleen vain yksi, josta hän ja hänen serkkunsa tappelivat siitä kuka saa pelata. Hän muistelee olleensa noin 6-vuotias, kun on kokeillut pelaamista ensimmäisen kerran. Juho (31) kertoo ensimmäiseksi muistokseen *Super Mario Bros.* -pelin NES-konsolilla, jonka hän oli veljensä kanssa saanut lahjaksi. Hän muistelee olleensa noin 6–7-vuotias tuolloin.

On tärkeää huomioida, että haastateltavien mainitsema ensimmäinen pelikokemus ei kuitenkaan saata olla se täysin ensimmäinen, vaan pikemminkin ensimmäinen muisto, joka on merkittävästi jäänyt mieleen. Esimerkiksi itselläni on vaikea muistaa mikä varhaisimmista pelimuistoista on ollut ensimmäinen, mutta pidän tiettyä muistoa erityisesti ensimmäisenä, mikä sai kiinnostumaan enemmän pelaamisesta. On kuitenkin mielenkiintoista huomata, että jokainen haastateltavista pystyy joko mainitsemaan ensimmäiseen pelimuistoon liittyneen pelin nimeltä tai kuvailemaan sen tarkasti kuten Aku tekee:

- - autopeli missä oli semmonen musta ruutu ja siihen oli piirretty niitä semmosella valkosella viivalla se rajattu se rata ja siellä meni semmosia pari pikseliä paksuja pötkylöitä meni siellä ja niillä ajettiin kilpaa. Se oli varmaan se ensimmäinen. (Aku, 28.)

Kysyessäni missä ja miten haastateltavat olivat ensimmäisen kerran nähneet jonkun pelaavan videopelejä ja innostuneet itse pelaamisesta. Haastatteluita tehdessäni puhuin pelaajaesimerkistä, jolla tarkoitin juuri ensimmäistä kokemusta videopeleistä jonkun toisen kautta koettuna. Suurelle osalle haastateltavista ensimmäinen kokemus videopeleistä oli sukulainen, joka sattui omistamaan pelikonsolin tai tietokoneen. Myös kaverit mainittiin ensimmäisten videopelien kokemuksien yhteydessä, Riku (34) kertoi ensimmäisen pelikokemuksensa olleen serkkujen omistamat käsikonsolit, mutta liitti aiheeseen myös kavereiden luona pelaamisen noin 6-vuotiaana. Vain yksi haastateltavista kertoi kiinnostuneensa lapsena videopeleistä mainoksen perusteella. Matti (25) kertoi nähneensä mainoksen Nintendon GameBoy-käsikonsolista ja pyytäneen sellaista vanhemmiltaan.

Haastateltavista neljällä ensimmäinen pelikokemus sijoittuu kotiin ja kahdella sukulaisten luokse. Suomisen artikkelissa vastaajien ensimmäinen pelikokemus on tapahtunut yleensä muualla kuin kotona, useimmiten sukulaisten tai kavereiden luona (Suominen 2015, 83). Suominen keskittyi artikkelissaan konsolipelaamiseen 1980–1990-lukujen taitteessa, ja mainitsee, että konsolipelaaminen alkoi yleistyä vasta myöhemmin ja tutkielmani tukee tätä johtopäätöstä (emt., 74). Pelikonsolien yleistyminen on myös johtanut siihen, että ensimmäinen pelikokemus on siirtynyt muualta kotiin. Pelikonsolit ovat selkeästi yleisempi ensikosketus videopelaamiseen tämän aineiston pohjalta pääteltynä. Vain yhdellä haastateltavista ensimmäinen pelikokemus on ollut tietokonepeli. Huomioitavaa on myös se, että kaikki ensimmäiseen pelimuistoon liitettävät pelikonsolit ovat olleet Nintendon konsoleita ja Nintendon pelejä. Kolme haastateltavaa mainitsee Super Mario -pelin ensimmäiseksi muistokseen, yksi Nintendon ensimmäiset käsikonsolit ja niihin valmiiksi asennetut pelit ja yksi *Pokémon*-sarjan ensimmäisiin kuuluvan pelin. Kuulun itsekin tämän haastatteluaineiston enemmistöön: pelasin ensimmäistä kertaa sukulaisten luona NES-konsolilla ja todennäköisesti *Super Mario Bros.* -peliä. On myös mielenkiintoista, kuinka mainokset ovat jääneet mainitsematta yhtä haastateltavaa lukuun ottamatta. Haastatteluista käy epäselväksi se, ovatko kotiin hankitut pelikonsolit olleet vanhempien omasta toimesta ostettuja vai onko haastateltava itse toivonut pelikonsolia esimerkiksi joulu- tai syntymäpäivälahjaksi. Esimerkiksi omalla kohdalla sain PlayStation 1 konsolin vanhempien toimesta, ja se tuli minulle täytenä yllätyksenä eräänä jouluna. Omasta mielestäni en muista toivoneeni pelikonsolia aktiivisesti lahjaksi, mutta kyseistä pelikonsolia tuli kyllä pelattua paljon ja se on minulla yhä tallessa muutamineen peleineen.

Pelikoneet ja pelit

Tämä luku esittelee haastatteluissa esille nousseita pelejä ja pelikoneita. Haastatteluissa esille nousseet pelit on koottu taulukoksi liitteisiin (ks. Liite 1) ja se sisältää nimetyt pelit, sekä pelit, joita haastateltava ei ole pystynyt varmuudella nimeään vaan sen sijaan kuvailee peliä kuten sen muistaa. Tässä luvussa mainitut pelit ovat joko haastateltavalle merkittäviä, joko haastateltavan myöntämänä tai sen perusteella, jos haastateltava on puhunut pelistä paljon tai mainitsee sen useasti. Videopelaamiseen liittyvä teknologia on kehittynyt vuosien saatossa paljon, mutta tietyt merkit ovat vieläkin voimissaan. Haastatteluissa esille nousevat pelikoneet ovat suurimmalta osin 1990-luvulta ja 2000-luvun alkupuolelta, aikaväli, johon haastateltavien lapsuus on sijoittunut.

Aineistosta esille nousseet pelikoneet ovat tietokone, *Nintendon Entertainment System* eli NES, *Sega*, *Super Nintendo Entertainment System* eli SNES, Nintendon käsikonsoli *GameBoy Colour*, *PlayStation 1* ja *PlayStation 2*. *Nintendo Wii* ja *PlayStation 3* mainitaan myös, mutta ne sijoittuivat haastateltavien elämänkaareissa nuoruuden loppupuolelle tai myöhemmin hankittuihin laitteisiin. Haastatteluissa mainittiin yhteensä 60 eri videopeliä. Nimetyistä peleistä 29 oli tietokoneella pelattuja pelejä⁹, yhdeksän oli NES-pelejä, myös *PlayStation*-pelejä mainittiin yhdeksän, kaksi *Nintendo Wii* peliä sekä yksi *GameBoy Colourilla*, *Sega*- ja SNES-konsoleilla. Nimeämättömistä peleistä viisi oli tietokonepelejä, kaksi NES-konsolilla ja yksi maininta Nintendon vanhoista käsikonsoleista. Nämä Rikun (34) mainitsevat käsikonsolit ovat todennäköisesti Nintendon *Game & Watch* -käsikonsoleita (ks. Liite 3, kuva) (Donovan 2010, 155). Saarikosken (2017, 219) mukaan *Game & Watch* -pelien saapuminen Suomen markkinoille 1980-luvun alussa johti pelien ja pelaamisen suosion kasvuun. *Mikki Hiiri* -aiheiset pelit julkaistiin vuosina 1981 ja 1984, *Donkey Kong* -aiheiset puolestaan vuosina 1983 ja 1984. Kyseisissä käsikonsoleissa oli esiasennettuna yksi peli, jota pelattiin joissakin käsikonsolimalleissa yhdellä ja toisissa kahdella näytöllä. Esimerkiksi muistan omasta lapsuudestani myös kyseisen *Donkey Kong* -pelin sisältäneen käsikonsolin, jossa pelaaja ohjaa pientä hahmoa, joka kiipeää ylöspäin. Kyseinen käsikonsoli oli mummolassani ja siitä oli harmikseni hajonnut ylempi näyttö, joten en koskaan tiennyt miten peli päättyi, mutta viihdytin itseäni pelaamalla peliä edes sen verran, mitä sitä pystyi pelaamaan.

⁹ Osa peleistä on ilmestynyt useille eri pelialustoille, mutta aineistoa käsitellessä puhun siitä alustasta, millä haastateltavat ovat pelanneet.

Pelikoneilla tässä tutkielmassa viitataan pelikonsoleihin ja tietokoneisiin, joita kaikki haastateltavat ovat jossain käyttäneet pelaamiseen. Joillakin tietokone on ollut ensisijainen pelilaitte, esimerkiksi Aku (28) kertoo ettei heillä kotona ollut koskaan pelikonsolia, koska heillä on aina ollut tietokone. Riku (34) puolestaan mainitsee pelanneensa nuorempana tietokoneella mutta nykyään pelaa satunnaisesti vain konsolilla tai älypuhelimella ja käyttää tietokonetta muihin asioihin. Konsoleista selkeästi eniten mainitaan NES ja PlayStation konsolit. Nintendon muut konsolit ja Sega jäävät lähinnä yksittäisiksi maininnoiksi. Commodore 64 mainitaan ohimennen yhdessä haastattelussa, Juho (31) muistaa myös hämärästi pelanneensa sillä, mutta kertoo olleensa niin pieni, ettei siitä ole jäänyt mieleen juuri mitään, mutta muistaa kuitenkin pelanneensa kyseisellä laitteella. Commodore 64:sella on vahva asema tietokonepelaamisen vakiinnuttajana (Nevala 2015), mutta tästä aineistoista se on jäänyt pois koska konsolipelaaminen oli vakiinnuttanut asemansa haastateltavien ollessa nuoria ja tietokoneet olivat jo kehittyneet nykyisten kaltaisiksi kannettaviksi ja pöytätietokoneiksi. Osa haastateltavista mainitsee, etteivät he ole saaneet haluamaansa pelikonetta, sillä kotoa on löytynyt jo jokin toinen pelaamiseen soveltuva laite. Esimerkiksi Aku, Riku ja Juho mainitsevat tahtoneensa PlayStation-konsolin, mutteivat saaneet sellaista, koska kotoa löytyi esimerkiksi tietokone. Jotkut haastateltavat kertovat kuitenkin hankkineen joitakin pelikonsoleita myöhemmällä iällä, kuten Aku ja Juho ovat hankkineet uudempia PlayStation konsoleita. Suomisen (2015, 83) konsolipelibuumia käsittelevässä artikkelissa nousi esille pieni joukko vastaajia, jotka olivat itse säästäneet rahaa pelikonsolin ostamiseen, mutta suurin osa kertoo saaneensa pelikonsolin lahjaksi. Tämän tutkielman aineistosta lähes kaikki ovat saaneet lapsena konsolit lahjaksi, vain Matti (25) kertoo nuorempana säästäneensä rahaa Nintendo Wiin ostamiseen.

Videopelit jaetaan usein lajityyppeihin eli genreihin, joiden tarkoituksena on antaa kuluttajalle jonkinlainen mielikuva videopelistä. Peligenrejä myös usein yhdistetään, jotta peliä voidaan kuvailla kattavammin, mutta peligenrejä käsitellessä on hyvä ottaa huomioon, etteivät ne ole aina täysin kiveen kirjoitettuja. (Pasanen 2017, 25.) Haastatteluissa mainitut pelit jakautuvat 13 eri peligenreen. Peligenreissä, joiden nimi on moniosainen, on käytössä yleensä englanninkielestä johdetut lyhenteet ja näitä termejä käytän myös itse tutkielmassani. Yleisimmät genret olivat ammunta- ja tasohyppelypeli, joita kumpiakin mainittiin 11. Seuraavaksi yleisimmät genret olivat ajo- ja toimintapelit, joita kumpiakin mainittiin kuusi. MMORPG ja RTS pelejä mainittiin kumpiakin

neljä ja yksittäisiksi maininnoiksi jäi digitaaliset korttipelit, simulaatio-, rooli-, taistelu- ja urheilupelit sekä vuoropohjaiset strategiapelit. Videopeligenret ovat liukuvia, esimerkiksi toimintapeleihin liittyy usein myös muiden genrejen ominaisuuksia. Toimintapelit ovat nimensä mukaisesti toimintaa sisältäviä pelejä, toiminta voi olla fantasiaseikkailutyypistä tai realistisempaan maailmaan sijoittuvaa. Esimerkiksi *Grand Theft Auto* -pelisarja määritellään toimintapeliksi, mutta siihen yhdistyy myös ajo-, ammuskelu, urheilu- ja roolipelit. Myös toimintapeleissä on paljon alagenrejä, esimerkiksi tasohyppelypelit voidaan katsoa toimintapelien alagenreksi, mutta se on vakiinnuttanut asemansa myös omana genrenä. Aineistoista esille nousseista pienemmistä toimintapelien alagenreistä hauska esimerkki kaksi alagenreä, jotka ovat idealtaan samankaltaisia mutta vain pelihahmojen aseet ovat erilaisia. *Beat 'em up* -peleissä taistellaan ilman aseita tai lyömäaseilla ja *hack and slash* -peleissä käytetään teräaseita¹⁰. Kahdeksan mainituista ammutapeleistä katsotaan kuuluvaksi *first person shooter* eli FPS-peleiksi, jotka ovat ammutapelejä, joissa pelaaja näkee pelimaailman ensimmäisen persoonan kuvakulmasta. Tasohyppelypeleissä pelaaja etenee taso, tai kenttä kerrallaan ja aina jossakin vaiheessa peliä vastaan tulee välipomo ja pelin lopuksi pelin todellinen vihollinen. *Super Mario Bros.* on tämän genren yksi suurimpia pelisarjoja. Ajopelit ovat nimensä mukaisesti pelejä, jotka perustuvat jollakin kulkuneuvolla ajamiseen. MMORPG eli *massively multiplayer online role-playing game*, massiivinen monen pelaajan verkkoroolipeli. Kyseisessä genressä yhdistyy kaksi genreä: massiiviset monen pelaajan verkkopelit sekä roolipelit. *World of Warcraft* on genren todennäköisesti merkittävin peli¹¹. Kyseisessä pelissä pelaaja luo hahmon, joka aloittaa tasolta 1 ja pelin tarkoituksena on saada ensin hahmo maksimitasolle ja sen jälkeen pelata pelisisältöä, joka on suunnattu maksimitason hahmoille. *WoWissa* pelimaailma on valtava ja pelaaja voikin valita millä alueilla hän hankkii hahmolleen tasoja. Pelaaja voi myös valita haluaako hän osallistua taisteluihin toisia pelaajia vastaan (*player versus player* eli pvp) vai keskittyä pelkästään niin sanottuun *player versus environment* eli pve-sisältöön, kuten viiden pelaajan ryhmässä tehtäviin luolastoihin tai yli kymmenen pelaajan ryhmässä tehtäviin raideihin, joissa kummassakin ideana on tappaa pelimaailmasta erillisissä ympäristöissä olevia vihollisia ja voimakkaampia pomoja. *WoWiin*

¹⁰ Tämä on hyvin yksinkertaistettu esimerkki kyseisistä alagenreistä, todellisuudessa pelit ja niiden tavoitteet voivat olla hyvin erilaisia, mutta selkein ero on aseissa.

¹¹ Bonnie Nardi on tehnyt etnografista tutkimusta *WoWista* tutkimuksessaan *My life as a night elf priest: an anthropological account of World of Warcraft* (2010).

kuuluu myös roolipelaaminen, kaikki pelaajat eivät sitä harrasta, mutta jotkut pelaajat luovat omalle hahmolleen kattavan taustatarinan ja roolipelaavat hahmollaan muiden roolipelaajien kanssa. *WoW* on kuukausimaksullinen peli, jolla on ollut parhaimmillaan 12 miljoonaa tilaajaa, jokseenkin tilaajien määrä on ollut laskussa (*”World of Warcraft Classic”*, 2019).

Pelejä hankittiin yleensä ostamalla tai saamalla lahjaksi, lainaamalla kavereilta tai sukulaisilta ja toisinaan lataamalla laittomasti. Aku (28) kertoi käyttäneensä kaveriltaan lainamaansa *Counter-Strike* lisenssikoodin¹², koska kyseinen kaveri ei sillä hetkellä ollut kiinnostunut kyseisestä pelistä mutta Aku oli. *Counter-Strike* on Valven kehittämä FPS-ammuntapeli¹³, jossa kaksi joukkuetta, terroristit ja erikoisjoukot taistelevat toisiaan vastaan erilaisissa tehtävissä, esimerkiksi yhdessä tehtävässä terroristien tarkoituksena on virittää pommi johonkin ennalta määrättyyn kohteeseen ja erikoisjoukkojen tulee estää tämä. Kuitenkin hänen kaverinsa mielipide muuttui myöhemmin, mutta lisenssikoodi oli jo käytetty. Panu (28) mainitsee kuinka laitton lataaminen, *waretus*, tai pelien cd-romien polttaminen ja kopion antaminen kaverille oli yleistä hänen ollessa nuori. Välillä epävirallisten peliversioiden toiminta on aiheuttanut pelaajalle ongelmia kuten Roosa (27) kertoo haastattelussaan:

Ai että, pahimpia muistoja ikinä Simsistä mulla on se, meillä oli siis kato piraattiversiot, niin sitten mulla poika sairastu flunssaan ja sit mä en tajunnu sitä tarpeeks aikasin, niin mulla jäi se koko perhe lagittaa¹⁴ siihen et se peli kaatu aina kun se poika kuoli sinne keittiöön. Se niinkun pyöri siinä vähän aikaan, leiju vähän sillee ilmassa ja sitten oli kaikki semmosia puhekuplia ihmeellisiä, se ei oikein reagoinu mihinkään ja sit se oli sen pelin pari päivää sillee ja sit se aina lyyhisty,

¹² Jotkut pelit ovat vaatineet cd-asennuksen lisäksi lisenssikoodin syöttämisen asennuksen yhteydessä, jotta peli varmistuu aidoksi, eikä piraattikopioksi.

¹³ *Counter-Strike* syntyi *Half-Life* pelin suositusta modista, eli sisällöstä, jonka pelaajat ovat tuottaneet toisen pelin sisällä (Salen & Zimmerman 2004, 564).

¹⁴ Lagitus tulee englannin sanasta *lag*, lagituksella tarkoitetaan videopelissä tapahtuvaa viivettä pelaajan toiminnan valinnan ja sen tapahtumista videopelissä.

kuoli ja peli kaatu siihen. Siis mieli 8-vuotiaan minun elämässä – se oli ihan sairaan pelottavaa. (Roosa, 27.)

Roosa jatkaa vielä samasta aiheesta, että hän yritti pelastaa pelin hahmoa useita kertoja, mutta epäonnistui siinä aina ja lopulta poisti kyseisen talon pelistä. *The Sims* -peli on simulaatiopeli, jossa pelaaja luo hahmon tai hahmoja, rakentaa heille talon ja ohjaa simejä läpi niiden ja jälkeläisten elämän. Peliä voi pelata myös rakennussimulaationa, jolloin pelaaja ei välttämättä luo ollenkaan simejä, vaan keskittyy pelkästään talojen ja yhteisörakennusten rakentamiseen. Esimerkiksi Roosan haastattelusta nousee esille ensisijaisesti simeillä pelaaminen, siinä missä itse pelaan peliä enimmäkseen rakentamisen takia ja simeillä pelaaminen on satunnaisempaa.

Haastateltavat muistivat paljon pelaamiaan pelejä ja osasivat nimetä etenkin sellaisia, joita he olivat pelanneet enemmän. Mieleen jääneet pelit kuuluvat selkeästi isoihin ja yhä suosittuihin pelisarjoihin, yksittäiset pelit, esimerkiksi tietokoneelle esiasennetut pelit eivät ole jääneet mieleen nimeltä yhtä hyvin. Osa lapsuudessa tai nuoruudessa pelatuista peleistä on jäänyt haastateltavien mieleen, koska he pelaavat vieläkin samoja pelejä, joko alkuperäisversioita tai joissakin tapauksissa vanhemman pelin remasteroitua versiota. Esimerkiksi Aku (28) pelaa aktiivisesti *World of Warcraftin Classic*-versiota, joka vastaa kyseisen pelin ensimmäistä versiota, jota hän pelasi nuorempana. Panu (28) puolestaan kertoo vieläkin pelaavansa *Heroes of Might and Magic 3* -peliä ja aikoo pelata sitä jatkossakin. *Heroes of Might and Magic* on vuoropohjainen strategiapeli, jossa pelaaja hallitsee joukkoja, joita voi liikuttaa kartalla vallatakseen erilaisia tarvittavia resursseja tai osallistua taisteluihin toisia joukkoja vastaan.

- - Heroes on ollu semmonen et se on aina jossain vaiheessa takaisin ja tulee edelleen, et se ei oo ikinä unohtunu. Eikä varmaan tuu ikinä unohtumaan, et varmaan kuuskymppisenäkin vielä tahkoaa Heroes kolmosta jos sen aikaset koneet pyörittää. (Panu, 28.)

Aineistoissa mainitaan liuta pelejä, joista suurin osa on yksittäisiä mainintoja. Selkeästi eniten nousevat esille ensimmäiset *Super Mario Bros.* -pelit, mikä onkin yhä edelleen yksi merkittävimpiä

videopelejä¹⁵. Kyseisten pelien idea on yksinkertainen: pelaaja ohjaa Mario-nimistä hahmoa, jonka tehtävänä on pelastaa Sienivaltakunnan prinsessa Peach, jonka pahamaineiset koopakilpikonnat ovat siepanneet johtajansa Bowserin käskystä. Peli on tasohyppely, eli peli etenee taso kerrallaan eteenpäin, ja jokainen taso on aina hieman erilainen. Peli etenee oikealle, eikä pelissä voi mennä taaksepäin. Mario litistää vihollisiaan hyppäämällä niiden päälle, potkaisemalla kilpiä vihollisia kohti tai ampumalla tulipalloja, jos pelaaja on onnistunut saamaan tulikukan, joka muuttaa Marion vaatetusta ja antaa kyvyn ampua tulipalloja. Jos vihollinen osuu tai jollakin toisella tavalla vahingoittaa Mariota, hän menettää tulikukasta saamansa edun. Jos vihollinen osuu Marioon toisen kerran, hän kutistuu pienemmäksi ja lopulta jos vihollinen osuu pieneen Marioon, pelaaja menettää elämän ja joutuu aloittamaan kentän alusta tai jos on ylittänyt tietyn kohdan kentästä, jota kutsutaan peleissä *checkpointiksi*. Jos elämät loppuvat, peli on ohi ja pelaaja joutuu aloittamaan koko pelin alusta. *Super Mario Bros.* -peleissä on myös aikaraja, jossa kenttä tulee läpäistä. Mitä enemmän aikaa on jäljellä, sitä enemmän pelaaja saa pisteitä. Pelejä voi pelata myös moninpelinä, jolloin toinen pelaa Mariota ja toinen pelaa Marion veljeä Luigiä vuorotellen. Vuoro loppuu jommankumman hahmon kuolemiseen.

Duck Hunt ja *Crash Bandicoot* -pelisarjan pelejä mainitaan myös useammin ja *The Sims* pelit mainitaan myös kahdessa haastattelussa, kuten myös *Diablo* ja *Warcraft 3* -pelit. *Duck Hunt* on Nintendon ammuntopeli, jossa ampuminen tapahtuu Nintendon lisäohjaimella, Zapper-aseella. Pelaaja osoittaa aseella televisioruutua kohti ja ampuu joko sorsia tai savikiekkoja. Jos pelaaja ampuu ohi useammasta kohteesta, peli päättyy. *Crash Bandicoot* -pelissä pelaaja ohjaa Crash nimistä pussimäyrää läpi erilaisten kenttien, joissakin kentissä edetään Super Mariomaisesti sivuttaissuunnassa, toisissa eteenpäin ja joissakin kentässä Crashia jahtaa esimerkiksi kivenlohkare, jolloin Crash etenee pelaajaa kohti. *Diablo* puolestaan on toimintaroolipeli/hack and slash -peli, jossa pelaaja ohjaa hahmoa, joka edustaa jotakin tiettyä hahmoluokkaa, esimerkiksi soturia tai velhoa, joilla jokaisella on erilaiset kyvyt ja ominaisuudet. Pelaaja etenee erilaisten tasojen läpi kerryttäen kokemuspisteitä, *xp eli experience point*, ja mitä enemmän pelaajalla on kokemuspisteitä, sitä haastavammaksi peli muuttuu. Pelissä on eri tarinavaihteita, joiden lopussa on haastavampi vihollispomo.

¹⁵ NES-pelit myivät 90-luvun taitteessa Yhdysvalloissa keskimäärin miljoona kopiota verrattuna *Super Mario Bros.* -peliin, joka myi noin 28 miljoonaa kopiota (Donovan 2010, 175).

Haastatteluista nousi esille myös muutama suomalainen peli. Kolme haastateltavaa nostaa esille suomalaisen pelin nimeltä *Tapan Kaikki*. Pyysin Akua (28) kuvailemaan minulle peliä myöhemmin haastatteluiden ulkopuolella ja hän kuvasi peliä kaksiulotteiseksi, ylhäältä kuvatuksi peliksi, jossa ammutaan vihollisia sitä mukaa kun niitä tulee vastaan ja pelissä edetään huoneissa, joiden sisältöä pelaaja ei näe ennen kuin hänen ohjaama hahmo astuu huoneeseen, mikä paljastaa huoneen sisällön. Panu (28) puolestaan mainitsee suomalaisen Areena 5 pelin, jossa pelaajan on johdatettava kokoamansa gladiaattorijoukkue mestaruuteen saakka (Kultima ja Peltokangas 2017, 109).

Välillä haastateltavat pystyivät itse osoittamaan itselleen erityisesti merkittäviä pelejä. Panu (28) kertoo kotona olleen myös PlayStation 1 ja 2 konsolit, mutta mainitsee pitäneensä Nintendon pelejä itselleen merkittävämpinä, myöhemmin hän kuitenkin mainitsee PlayStation 1 konsolille tehdyn *Castlevania: Symphony of the Night* -pelin (1997) itselleen merkittävänä pelinä, mutta hän ei koskaan omistanut peliä itse. Kyseinen peli on toiminut esimerkkinä ja osittain nimenä toimintapelien alagenrelle, *metroidvanialle*¹⁶. Kyseiselle genrelle ominaista on suuri kartta, jossa voi liikkua vapaasti, mutta jotkin kartan alueet aukeavat vasta jonkun tietyn alueen suorittamisen tai esineen hankkimisen jälkeen. Panu lisää myös merkittävimpien pelien listaansa tietokoneella pelattavat *Heroes of Might and Magic*, *Diablo 2* ja *Warcraft 3* -pelit.

Oma pelihistoriani mukailee aika pitkälti muita haastatteluja, kotona oli tietokone, jolla minulla oli muutamia pelejä, esimerkiksi Muumi-aiheinen pulmapeli, Hugo-tasohyppelypelejä sekä muutamia eri simulaatiopelejä. Erityisesti muistan *Star Wars* aiheisen ajopelin, *Star Wars Episode 1: Racer* -nimisen pelin, jossa pelaaja ajaa *Episodi I: Pimeä uhka* -elokuvasta tutuilla rakettirei'illä. En tiedä miksi kyseinen peli on jäänyt erityisesti mieleeni, mutta jostain syystä se on yksi lapsuuteni merkittävimpiä tietokonepelejä. Pelasin pitkään tietokoneella ja *PlayStation 1* konsolillani, sain *Nintendo Wiin* joululahjaksi vasta pari vuotta sen ilmestymisen jälkeen, vaikka toivoin sitä kovasti ilmestymisestä alkaen. Muutettua omilleni aloin kiinnostua enemmän pelaamisesta, kun minulla alkoi olla varaa hankkia pelilaitteita ja videopelejä itse.

¹⁶ Metroidvania nimen ensimmäinen osa tulee *Metroid*-sarjan peleistä, jotka ovat pelimekaanikoiltaan samankaltaisia kuin *Castlevania: Symphony of the Night*.

Haastatteluissa esille nousseista peleistä puolet oli tietokoneella pelattavia, loput peleistä jakautuivat suurimmaksi osaksi Nintendon eri konsolien ja *PlayStation*-konsolien kesken. Tästä voi päätellä sen, että tietokoneita löytyi jokaisen haastateltavan luota, todennäköisesti sen yleishyödyllisyyden vuoksi, pelikonsolit olivat kuitenkin lähinnä pelaamiseen tarkoitettuja laitteita. Myös Suominen (2015, 73) esitti väitteen siitä, että tietokoneet olivat yleisempiä parista mahdollisesta syystä johtuen. Kodin elektroniikka oli kallista, joten perheen muihinkin tarkoituksiin soveltuvan tietokoneen hankkiminen on ollut mielekkäämpää kuin lasten peleihin tarkoitettujen pelikonsolien. Tilanne muuttui myöhemmin ja tämän tutkielman aineisto sijoittuu todennäköisesti kyseisen muutoksen kohdalle. Tietokone oli yleisin pelilaitte haastatteluiden perusteella, mutta pelikonsolit tulevat heti perässä, vain yhdellä haastateltavista ei ollut pelikonsolia. Monet haastateltavista kertoo yhä omistavansa lapsena tai nuorena käyttämiään laitteita ja pelejä.

Pelaamisen paikat ja sosiaalisuus

Siinä missä pelaamisen ensimmäiset muistot sijoittuvat 1990-luvulle, tässä luvussa siirrytään enemmän 2000-luvun alkupuolelle. Videopelaaminen on aina sidoksissa johonkin tiettyyn paikkaan, koska pelaamiseen tarvitaan pelilaitetta, tietokonetta tai pelikonsolia, jonka sijainti on suhteellisen pysyvä. Käsikonsolit ja kannettavat tietokoneet helpottavat videopelaamisen liikkuvuutta, mutta vaikka pelilaitteen sijaintia voi vaihtaa, on videopelaamisen paikka silti sidoksissa pelilaitteeseen. Joillakin voi olla mielikuva, että videopelaaminen on epäsosiaalista, ruudun äärellä istumista mutta onko todella näin? Yksinpelaaminen on selkeästi epäsosialisempaa kuin usean ihmisen kanssa pelaaminen, mutta en sanoisi sitä täysin epäsosiaaliseksi. Esimerkiksi itse pelaan paljon yksinpelejä, mutta seuran myös aktiivisesti joidenkin pelien yhteisöjä internetissä, välillä ottaen osaa keskusteluun. Itse pelaaminen saattaa olla yksin tapahtuvaa, mutta monille myös pelin ympärillä toimiva yhteisö voi olla tärkeä.

Pelaaminen tapahtui haastateltavien muistojen mukaan useimmiten kotona, kavereiden ja sukulaisten luona. Kaikki haastateltavat mainitsivat pelanneensa sekä kotona että kavereiden luona, kaikki yhtä lukuun ottamatta mainitsivat myös sukulaisten luona pelaamisen. Siitä missä pelaaminen on kotona tai muualla tapahtunut, mainitaan lähinnä ohimennen. Roosa (27) muistaa

pelanneensa NES-konsolia keittiössä, Panu (28) mainitsee tietokeen sijainneen hänen huoneessaan, mutta internet-modeemi sijaitsi vanhempien makuuhuoneessa, jolloin he saattoivat katkaista netin yöksi. Itse muistan, että pelikonsoli oli ensin vanhempien makuuhuoneessa ja myöhemmin takkahuoneessa, kun toinen televisio siirrettiin sinne. Aineistoista ei käy suoraan ilmi missä pelilaitteet ovat sijainneet, mutta on pääteltävissä, että esimerkiksi pelikonsoleille on ollut oma televisio ja tällainen muistikuva minulla on myös omasta lapsuudestani, sekä kotoa että kavereiden ja sukulaisten luota. Muistoista myös huomaa kuinka useimmiten pelaamisen paikka ja sosiaalisuus ovat hyvin sidoksissa toisiinsa. Yksin pelaaminen mainittiin kyllä haastatteluissa, mutta yksityiskohtaisimmat muistot olivat niistä hetkistä, jolloin pelaajia oli useampi.

Mutta ehkä ne ja varmaan ne muistot on kyllä varmaan niihin hetkiin ku oli velipoika tai kaverit joitten kanssa pelas, mutta millään tavalla väheksymättä niitä pelienkään.
(Riku, 34.)

Haastatteluista huomasi, että etenkin varhaisempien muistojen kohdalla, jossa teknologia ei vielä mahdollistanut verkon kautta tapahtuvaa moninpelaamista, yhdessä pelaaminen tapahtui aina samassa tilassa muiden pelaajien kanssa. Internetin yleistyessä ja teknologian kehittyttyä moni haastateltavista kertoi yhdessä pelaamisen siirtyvän enimmäkseen verkon kautta tapahtuvaan moninpeleihin. Kolme haastateltavista kertoo pitäneensä tai osallistuneensa LAN-tapahtumiin eli laneihin. Laneilla tarkoitetaan samassa verkossa tapahtuvaa pelaamista usean laitteen kesken. Haastatteluissa laneilla tarkoitettiin kahden tai pienen kaveriporukan kokoontumista laitteineen yhteen tilaan, mutta suuren kokoluokan LAN (eng. *local area network*)-tapahtumat ovat suosittuja, esimerkiksi Suomessa kahdesti vuodessa järjestettävä Assembly¹⁷. Aku kertoo, kuinka hän pelasi yläasteella perjantaisin koulun jälkeen *Counter Strike* -peliä koulun tietokonehuokassa ja mukana oli myös hänen it-opettajansa. Vaikkei haastateltava mainitse tätä nimenomaan laneiksi, on tämä hyvä esimerkki millaisia lanit voivat olla

¹⁷ Saarikoski kirjoittaa (2017, 200–203) hieman Assemblyn alkutaipaleesta ja sen silloisesta merkityksestä 1990-luvun tietokoneharrastajien parissa.

- - yläasteella me pelattiin koulun koneella oli CS 1.6, me pelattiin perjantaisin aina jostakin kahestatoista kahesta jonnekin neljään viiteen, joskus kuuteen siellä tietokonealuokassa. Siellä oli semmonen nörttikerho aina silloin, se meidän it-maikka oli siellä kans aina pelaamassa meidän kanssa. (Aku, 28.)

Pelaaminen ennen internetiä tai sen alkutaipaleen aikana on ollut hieman erilaista. Ennen pelejä lainailtiin kavereilta ja sukulaisilta ja nykyään videopelejä voi ostaa helposti verkosta. Pelaajabarometrin mukaan noin 37% vastaajista ja 52% aktiivisista videopelien pelaajista on ainakin joskus ostanut pelin digitaalisesta verkkopalvelusta. Kaupasta ostettavien, myyntipakkauksessa olevien pelien määrät ovat laskeneet edelliseen pelaajabarometriin verrattuna, joskin yhä suosittuja aktiivisten pelaajien joukossa (Kinnunen, Lilja & Mäyrä, 2018). Akun (28) mukaan peli CD-levyjen lainaamiseen liittyi myös tietynlainen tietotaito-osaaminen, sillä jos peliä halusi pelata ilman CD-levyä, kun pelin on palauttanut, sitä varten tuli luoda virtuaaliasema tietokoneelle. Muistan virtuaaliasemat myös omasta lapsuudestani, sillä oli helpompaa ja halvempaa lainata pelejä kavereilta kuin ostaa itse. Se mistä kyseinen tieto on hankittu, on unohtunut. Aku muistelee kuulleen kaverilta ja itse taisin oppia sukulaiselta. Saarikosken (2017, 323) mukaan tietokonepelien vaihtelu on ollut 1980-luvulla niin yleistä, että lähes jokainen tietokoneharrastaja tutustui siihen jotankin kautta. Videopelien kopioimista itselle pidettiin harmittomana ja harrastukseen kuuluvana, eikä sitä kielletty tekijänoikeuslaissa, ja sitä puolustaessa vedottiin usein siihen, ettei nuorilla harrastajilla ole varaa hankkia videopelejä tai ohjelmistoja ostamalla (emt., 333).

Aku (28) ja Panu (28) muistelevat aikaa, jolloin joitakin moninpelejä pelattiin samalla tietokoneella ja näppäimistöllä ja muistan myös itse pelanneeni lapsena pelejä kyseisellä tavalla:

Panu: Siinä oli kolme ihmistä samalla näppiksellä yhtäaikaan hakkaamassa (naurua).

Aku: Se oli joo, mä muistan kolme.

Panu: Joo kolme siihen mahtu, neljälle ei tannu olla tilaa.

Aku: -- - siihen mahtu just tälle, kädet käytännössä päällekin siinä (naurua). Sillä keskimmaisella oli aina paskin ku molemmilta puolilta työnnetään aina.

Verkkopelaaminen puolestaan muutti pelaamisen paikan kotiin, mutta pelaamisen sosiaalisuus ei kadonnut, vaikka pelaaja olikin yksin pelilaitteen ääressä. Aku (28) kertoo pelanneensa *Tibia*-nimistä MMORPG-peliä enimmäkseen suomalaisen porukan kanssa ja myöhemmin *World of Warcraftia*. Roosa (27) kertoo, kuinka hän nuorempana piti paljon verkkopelien sosiaalisesta aspektista, erityisesti hän mainitsee selainpeli *Puzzle Piratesin*, jota pystyi pelaamaan *miniclip*-nimisellä sivustolla¹⁸. Hän mainitsee myös, kuinka hän on ainakin lukenut *The Sims* -pelin foorumeita ja kertoo siellä olleista, toisten pelaajien luomista haasteista, joissa esimerkiksi laskettiin pisteitä pelin eri osa-alueista, esimerkiksi kuinka pitkäikäinen suku on, kuinka paljon suvulla oli omaisuutta ja kuinka monta *npc*-hahmoa¹⁹ sai naimisiin. *The Sims* on lähtökohtaisesti yksinpeli, mutta foorumeja selaamalla siitä saa myös sosiaalisen pelikokemuksen. Vaikka Roosa ei suoraan mainitse tuottaneensa itse sisältöä foorumeille, voi hänen mainitsemastaan haasteesta ja siihen osallistumisesta päätellä hänen jakaneen omia kokemuksiaan myös muille pelaajille.

Kiinnostavia olivat myös pelaajan mahdollisten sisarusten kanssa syntyneet sosiaaliset hetket pelaamisen parissa. Panu (28) kertoi joskus huijanneensa pienempää sisarusta teeskentelemällä menevänsä nukkumaan pitkän pelisession jälkeen ja sisaruksen nukahdettua hän on hiipinyt takaisin pelaamaan, jotta voi pelata yksin ilman vuorottelua sisaruksen kanssa. Panu kertoi katsoneensa hänen sisaruksensa pelaamista ja välillä he pelasivat myös yhdessä. Matti (25) kertoo, kuinka hänen nuorempi sisaruksensa tahtoi olla mukana pelaamisessa, vaikkei hän olisi välttämättä oikeasti halunnut pelata, oli yhdessä vietetty aika tärkeää nuoremmalle sisarukselle. Riku (34) ja Juho (31) kertoivat pelaamisen aiheuttaneen välillä riitatilanteita sisarusten kesken. Sukulaissuhteista toinen, joka nousi esille jokaisessa haastattelussa, on serkkujen kanssa yhdessä pelaaminen. Serkkujen kanssa pelaaminen oli puolelle haastateltavista ensimmäinen videopelikokemus, myös minulle ensimmäinen selkein muisto videopelaamisesta on serkkujeni luona.

¹⁸ Verkkosivusto, jossa oli erilaisia selainpohjaisia pelejä, vastaavanlainen sivusto oli myös suomalainen Aapeli, jossa pystyi pelaamaan myös yhdessä kavereiden kanssa.

¹⁹ *Non playable character*, pelissä olevia hahmoja, joita pelaaja itse ei pysty ohjaamaan. *The Sims* -pelin tapauksessa, jos *npc*-hahmon saa muuttamaan yhteen pelaajan hahmon kanssa, kyseinen *npc*-hahmo muuttuu pelaajan ohjattavaksi.

Yksi pelaamiseen sosiaalisuuteen liittyvä asia on ollut myös oppiminen, kuinka pelejä oikein pelataan. Aku (28) kertoo oppineensa peleihin liittyviä asioita kavereiltaan, Panu (28) mainitsee myös vanhempien serkkujen roolin tietynlaisena neuvonantajina. Etenkin ennen internetin yleistymistä, apua on hankittu ensisijaisesti joko kavereilta tai sukulaisilta tai Panun mukaan:

Itelle tulee ainakin mieleen Pokémonin peli ja sitten Zeldasta unohtu sanoa kokonaan, että ne hän on semmosia pelejä että niissä joutu aika kauan hakkaamaan päätä seinään. Mutta ei niissä siihen aikaan auttanut ku kysyä kaverelta, jos oli joku joka oli sitä pelannut tai sitten vaan tosissaan tonkia niin kauan että sieltä löytyi. (Panu, 28.)

Pelaamisen paikat sijoittuvat pitkälti kotiin, kavereiden ja sukulaisten luo. Haastatteluista nousee esille erityisesti toisten kanssa pelaaminen, joko fyysisesti samassa tilassa tai internetin kehittyessä verkon välityksellä. Internetin kehittyttyä ja laitteiden yleistyttyä moninpelaamien on siirtynyt erityisesti verkkoon. Pelaaja voi näyttää pelaavan yksin, mutta todellisuudessa hänellä voi olla sosiaalista kanssakäymistä pelin sisällä. Myös yksinpelejä voi pelata sosiaalisesti, kuten voi Roosin tapauksesta päätellä. *The Sims* on yksinpeli, mutta sillä on yhä aktiivinen pelaajakunta, joka jakaa foorumeilla kuvia omista hahmoistaan ja rakennuksista, pyytää neuvoja tai keskustelee pelistä muuten vain. *The Sims* -peliä voi myös pelata yhdessä, kuten minä tein lapsuuden ystäväni kanssa. Toinen saattoi ohjata peliä, mutta peliin liittyvät päätökset tehtiin yhdessä.

Yksinpelaamisesta voi muodostua myös sosiaalinen kokemus, kun sitä pelaa jonkun kanssa vaikkapa vuorotellen, tekemällä pelin sisäisiä päätöksiä yhdessä tai vaikkapa siten, että toinen vain katsoo vierestä. Esimerkiksi Matti (25) mainitsi, että välillä hänen nuorempi ei välttämättä halunnut pelata hänen kanssaan, vaan halusi viettää aikaa yhdessä katsomalla kuin toinen pelaa. Muistan myös itse katsoneeni vierestä, kun isäni on pelannut tietokoneella jotakin peliä. Myös Maijalla (27) ja Akulla (28) on vastaavanlaisia muistoja, joissa he ovat katsoneet vanhemman sukulaisen, vanhemman tai sisaruksen, pelaamista.

Pelaamisen rajat

Jos ajatellaan pelaamisen rajoja, ensimmäisenä mieleen saattaa tulla vanhempien asettamat aikarajat tai ikärajat. Videopelien ikärajat ja niiden noudattaminen on kirjattu Suomen lakiin

vuonna 2011 (ks. Finlex, 2011). Ensimmäisen kerran videopelien koskevaa lainsäädäntöä ja myyntirajoituksia pohdittiin jo vuonna 1987 julkaistun videolain²⁰ yhteydessä, mutta poliittisen mielenkiinnon puuttumisen vuoksi toimenpiteisiin ei ryhdytty (Saarikoski 2017, 304). Saarikoski esittää, että vanhemmat ovat nähneet videopelit, sekä television katselun, lähinnä ajanhukkana, joka tulee koulutehtävien tielle. Pelaamista saatettiin rajoittaa sallimalla pelaaminen vasta kotitehtävien valmistuttua. Vanhemmilla oli myös pelko siitä, että pelaaminen syrjäyttää liikuntaharrastukset vapaa-ajan harrastuksena. (Emt., 299.) Nykyään vanhempien huolena on koulumenestyksen lisäksi pelaamisen vaikutus lapsen kehitykseen ja näiden syiden johdosta on eri tahojen julkaisemia suosituksia lasten ja nuorten ruutuajalle (ks. esim. Haukka 2019; Pidä ruutu-aika aisoissa; Pönkä 2020). Vanhempien asettamien rajojen lisäksi myös pelit toisinaan asettavat hieman erilaisia rajoja pelaajalle, joko tahallisesti tai tahattomasti. Tällaisia rajoja voi olla pelin sisäiset aikarajat, kuten *Super Mario Bros.* -peleissä on, nuoren pelaajan ja pelin välinen kielimuuri ja tietämättömyys pelin ohjattavuuteen liittyvistä asioista.

Se oli kyllä aika klassinen silloin ettei vanhemmat kato ymmärtänyt sitä pelaamista oikein, niin ne ei sitten ymmärtäny että jos mulla menee nyt vielä vähän aikaa, ettei voi lopettaa nyt tähän hetkeen vaikka jossakin nettipelissä. (Aku, 28.)

Kahta haastateltavaa lukuun ottamatta kaikki haastateltavat kertoivat, että heidän pelaamistaan rajattiin ajallisesti. Suurin osa ei anna tarkkaa aikarajaa mutta Aku (28) muistelee, että hänelle annettiin tunti päivässä aikaa pelaamiseen. Hän jatkaa myös kertomalla, kuinka hänellä oli etenkin teini-ikässä erimielisyyksiä vanhempien kanssa sen suhteen, ”*kuinka paljon on terveellistä käyttää aikaa tietokoneella*”. Roosa (27) kertoi ymmärtäneensä itse koulutehtävien tulevan ensin, vaikka toisinaan vanhempi saattoi huomauttaa tietokoneella käytetystä ajasta. Matti (25) muistelee, että hänen pelaamistaan rajoitettiin lähinnä siten, että jos se vaikuttaa koulunkäymiseen tai harrastuksiin, mikä ei hänen kohdallaan muodostunut ongelmaksi. Riku (34) ja Juho (31) muistelevat, että vanhemmat kävivät sanomassa, että nyt pelaaminen saa riittää. Pelaamisen käytetty aika on aiheuttanut muilla haastateltavilla kiistatilanteita vanhempien kanssa, toisinaan syynä on ollut vanhempien tietämättömyys pelin sisäisistä mekaniikoista kuten haastatteluissa

²⁰ Kyseinen laki kielsi alle 18-vuotiailta kielletyn materiaalin levittämisen videon välityksellä. Kyseistä lakia pidettiin kansainvälisesti verrattuna todella tiukkana. (Saarikoski 2017, 303).

ilmenee. Panu (28) muistelee, kuinka ensimmäisessä *Super Mario* -pelissä ei ollut tallennusmahdollisuuksia, joten pelaaminen piti aina aloittaa alusta, jos konsolin sammutti. Myös Riku muistelee, kuinka vanhempien käsitys pelaamiseen käytettävästä ajasta ristesii pelaajan omasta käsityksestä, joka johtui juuri tallennusominaisuuden puuttumisesta. Hän kertoo, kuinka peliaikaa yritettiin venyttää vetoamalla kentän loppuun pelaamiseen. Ainakin ensimmäisessä *Super Mario*-pelissä, ensimmäisistä *Super Mario* -peleistä ainoa, jota olen itse pelannut enemmän, peliin oli piilotettu oikoreittejä, joilla pystyi hyppäämään joidenkin kenttien yli päästäkseen nopeammin pelin viimeisiin kenttiin. Panun mukaan kyseisiä oikoreittejä on ollut myös kolmannessa *Super Mario* -pelissä. Panu myös kertoo, kuinka hän oli pelaamassa *Super Mariota* hänen kaverinsa luonaan ja kaverin pikkuveli halusi myös pelata. Vastustuksesta huolimatta kaverin äiti määräsi, että pikkuveli saa pelata ja että jokainen pelaa saman verran ja sitten vaihto. Tämä kuitenkin ärsytti heitä, sillä joskus ohjainta piti vaihtaa kesken kentän, ja jos toinen kuolee heti, edellisen työ on mennyt hukkaan. Juho kertoo, kuinka vanhempien toimesta rajoituksia annettiin, mutta niitä myös kierrettiin, ja tämä nousee esille myös ensimmäisessä haastattelussa (Aku & Panu). Juho mainitsee salassa pelaamisen tai sen, että peliä pelattiin niin kauan, kunnes vanhemmat tulivat katkaisemaan pelin. Panu kertoo, kuinka internetmodeemi sijaitsi hänen vanhempiansa makuuhuoneessa ja jossain vaiheessa yötä verkkokaapeli kiskaistiin irti vanhemman toimesta.

Luvun alun lainauksessa nousee esille verkkopelaamisen ja aikarajojen haasteet, verkkopelit joissa pelaaminen tapahtuu reaaliajassa muiden pelaajien kanssa, pelaamisen lopettaminen liian aikaisin rikkoo pelikokemuksen ja turhauttaa pelaajaa. Ensimmäisessä haastattelussa, jossa kumpikin haastateltava on pelannut *Counter Strikeä*, he kertovat kuinka kesken erän lopettaminen on turhauttavaa. Jokainen joukkuepohjaisia verkkopelejä pelannut tietää, että tilanne on turhauttava sekä sille, joka joutuu jättämään pelin kesken, että joukkueelle, joka menettää yhden joukkueestaan.

Ikärajoja seurattiin, mutta etenkin vanhimmissa peleissä, joissa grafiikat eivät olleet yhtä realistisia kuin nykyään, saattoivat ikärajat jäädä pienemmälle huomiolle. Aku (28) ja Panu (28) kertovat, ettei heidän lapsuudessaan tai nuoruudessaan katsottu pelien ikärajoja. Matti (25) kertoi joutuneensa palauttamaan ostamansa pelin, silloisen uusimman *Grand Theft Auto* -pelin, kun vanhempi huomasi pelin K18-ikärajan. Hänellä oli kuitenkin kaveri, jonka luona pystyi pelaamaan

edellä mainittua *Grand Theft Autoa*, vaikka hänen vanhempansa oli kieltänyt pelin pelaamisen kotona. Matti kuitenkin jatkoi, että sai pelata 8-9 -vuotiaana *Tony Hawk's Pro Skater 3* -peliä, vaikka sen ikäraja on K15. Haastateltava epäilee ikärajan jääneen huomaamatta vanhemmiltaan. Lukioon mentyään ikärajat menettivät merkityksensä hänen ja vanhempien kohdalla. Riku (34) kertoo pelien ikärajojen tai sisällön seurannan olleen hyvin vähäistä verrattuna nykyisiin peleihin. Hän muistelee, kuinka joskus kaverin vanhempi oli huomauttanut heille *Doom*-pelistä lähinnä ”*onkoha tuo nyt semmoinen järkevä peli pelata*”. Pelien ikärajat herättävät yhä keskustelua, sillä vanhemmat eivät välttämättä ymmärrä tai tiedä, mitä lasten pelit sisältävät. Esimerkiksi uusin *Grand Theft Auto* sarjan peli herätti paljon keskustelua sen ilmestyttyään sisältönsä vuoksi. Peli sisältää voimakasta väkivaltaa ja seksuaalista sisältöä ja sen K18 ikäraja on aiheellinen, mutta silti kyseistä peliä päätyi lasten pelattavaksi, joko vanhempien tietämättömyyden tai välinpitämättömyyden vuoksi. Panu (28) mainitsee erityisesti, että jos *Grand Theft Auto* hänen lapsuudessaan olisi ollut sisällöltään samankaltainen kuin pelin uusin osa, olisi pelaamista saatettu rajoittaa.

Riku (34) muistelee myös ensimmäisen *Super Marion* oikoreittejä siten, että ilman niitä pelaaminen olisi ollut haastavaa pelin oman aikarajan vuoksi. Ensimmäisissä *Super Mariossa* peli itse rajoittaa pelaajan käyttämää aikaa pelissä, koska peli antaa rajallisen määrän aikaa kentän läpäisyä varten ja mitä useammin pelaaja tekee virheen ja kuolee, sitä enemmän aikaa menee hukkaan. Toinen pelaamista rajoittava tekninen seikka oli silloinen internet-teknologia. Aku (28) ja Panu (28) muistelevat yhdessä, kuinka alkuun modeeminetti rajoitti verkkopelaamista, sillä internetin käytöstä veloitettiin käytön mukaan, eikä se ollut kovin edullista. ADSL:n saavuttua käyttöpohjaisesta veloituksesta päästiin eroon ja verkon nopeus kasvoi, kumpikin haastateltava toteaa verkon olleen silti hidas, etenkin nykyajan verkkonopeuksiin verraten. Haastatteluista oli huomattavissa, ettei pelin vaikeustaso toiminut rajoittavana tekijänä, vaan se pikemminkin yllytti pelaajia kokeilemaan uudelleen ja uudelleen, kuten Panu toteaa. Pelaamista on myös vaikeuttanut kielimuuri, tämä nousi esille ohimennen lähes kaikissa haastatteluissa. Useat pelit ovat olleet englannin kielisiä ja mitä nuorempana on alkanut pelaamaan, sitä vähemmän kielitaitoa on. Esimerkiksi Matti (25) kertoo kuinka alkuun *Pokémonin* pelaaminen oli lähinnä satunnaista näppäinten painelua ja sen kautta opettelua. Hän kertoi pelanneensa pelin läpi vasta paljon myöhemmin ja huomanneensa, kuinka paljon helpompi peli on, kun ymmärtää englantia ja miten peliä tulee pelata. Oman haasteen pelaamisen on tuonut myös internetin puute siinä mielessä,

että tiedon hankkiminen oli haastavaa verrattuna nykyhetkeen, jossa internet on täynnä pelioppaita ja -videoita. Panu mainitsee, kuinka ongelmatilanteissa ainoat vaihtoehdot olivat joko kysyä sellaiselta, joka on pelannut pelin tai yrittää ratkaista ongelma itse yrittämällä uudelleen ja uudelleen. Tässäkin haasteena on ollut osittain myös pelin englanninkielisyys.

Haastatteluista oli huomattavissa se, että toisinaan pelaajan ja pelaajan vanhempien käsitys pelaamisen rajoittamisesta eivät kohdanneet. Yleisin syy tähän on se, etteivät vanhemmat ymmärtäneet miten pelaamista voisi rajoittaa. On helppo sanoa, että pelaaminen loppuu nyt, kun taas pelaaja itse voi kokea, että hän menettää esimerkiksi pelissä etenemisen, jos ei pääsekään lopettamaan sitä vaikkapa kentän loppuun. Tosin tässä haasteeksi voi muodostua se, osaako, etenkin nuorempi lapsi, laittaa itselleen rajoja, kuten vaikkapa lopettaa pelin nykyisen kentän loppuun, kun todellisuudessa senkin kentän jälkeen on vielä toinenkin kenttä. Vanhempien turhautuminen on kuitenkin myös ymmärrettävää, etenkin jos on aikaisemmin pyydetty jo lopettamaan pelaaminen, mutta niin ei ole käynyt. Vain Roosa (27) nosti esille kotitehtävien ja pelaamisen suhteen, vaikka luultavasti myös muilla haastateltavilla on ollut kokemuksia siitä, että kotitehtävät tulee olla tehtynä ennen pelaamista. Saarikoski (2017, 299) esitteli tätä yhtenä pelaamisen rajoittamisen muotona ja totesi, että tutkimusten mukaan samankaltaiset säännöt ovat yhä yleinen tapa rajoittaa lasten ja nuorten pelaamista.

Mattia (25) lukuun ottamatta, kaikki muut haastateltavat eivät kertoneet kohdanneensa ikärajoihin liittyvää rajoittelua vanhemmiltaan. Pohdin aluksi, onko tähän voinut olla syynä 90-luvun pelien grafiikkojen yksinkertaisuus, mutta siihen aikaan sen ajan grafiikat ovat olleet aikaansa edellä ja ovat herättäneet pahennusta sekä pelkoa lasten puolesta päättäjissä, joka johti lopulta Yhdysvalloissa ikärajalukitusten luomiseen 1994 (Donovan 2010, 225–235). Esimerkiksi Nintendon vanhemmissa peleissä ei ole lainkaan ikärajamerkintää, joita monet haastateltavat ovat pelanneet lapsena. Vaikka 2000-luvun jälkeen julkaistuihin peleihin verrattuna pelin kuvallinen anti on ollut yksinkertaisempaa, on pelien sisältö saattanut olla yhtä väkivaltaista kuin nykyäänkin.

Suurempi syy ikärajoista piittaamattomuuteen on todennäköisesti vanhempien tietämättömyys pelien sisällöistä. Nykyisin ikärajoista puhutaan enemmän ja Suomen lakiin on vuonna 2011 kirjattu kuvaohjelmanlaki lasten suojelemiseksi, joihin kuuluu myös pelien ikärajoitukset (Finlex, 2011). Voi myös olla, että vanhempien tietoisuus pelaamisesta on kasvanut ja etenkin nykyään,

kun pelien parissa kasvanut sukupolvi saa omia lapsia, on heillä omakohtaista kokemusta videopelaamisesta ja -peleistä. On mielenkiintoista pohtia, miksi osa nuorista haluaa pelata aikuisille suunnattuja pelejä? Matti (25) ei osannut sanoa tarkkaa syytä sille miksi hän halusi pelata vanhemmille suunnattua GTA-peliä, mutta pelasi sitä kuitenkin kaverinsa luona, kun vanhempi huomasi pelin ikärajan eikä sallinut pelin hankkimista. Onko siinä taustalla halu osoittaa olevansa aikuisempi vai onko kyse vain siitä, että haluaa olla mukana isommassa joukossa? Esimerkiksi *Grand Theft Auto 5* -pelin ympärillä oli suuri hehkutus ja varmasti suurin osa hehkuttajista oli nimenomaan niitä, jotka olivat jo yli 18-vuotiaita ja olivat pelanneet aikaisempia pelejä omassa nuoruudessaan, tosin hekin todennäköisesti alaikäisinä. Kyseinen peli onkin aiheuttanut paljon moraalipaniikkia vanhemmissa, jotka eivät olleet tietoisia pelin sisällöstä.

Pelaaminen nykyään

Kaikki haastateltavat kertovat pelaavansa videopelejä nykyäänkin, tosin suurin osa harvemmin kuin nuorempana. Aku (28) kertoi pelaavansa vieläkin lähes päivittäin ja Matti (25) mainitsee myös pelaavansa aktiivisesti, toisinaan enemmän ja toisinaan kiireiden takia vähemmän. Roosa (27) kertoo pelaavansa välillä paljon koska haluaa pelata pelin kerralla loppuun ja toisaalta välillä ei lainkaan, jos pelaamiselle ei löydy aikaa. Loput haastateltavista kertoo pelaavansa vain, jos sille löytyy aikaa muiden arkiaskareiden tai harrastusten jälkeen. Riku (34) pelaa selkeästi vähiten ja lähinnä nostalgisista syistä. Kaikilla haastateltavilla pelaamisen määrä on vähentynyt aikuisiällä, opiskelun, työn, kodin tai perheen tuomien velvollisuuksien vuoksi.

Panu (28) kertoo lähinnä pelaavansa pelejä, joita hän on pelannut nuorempana, tosin niitäkin pelejä valikoiden. Hän kertoo, kuinka hänen pelaamisensa on kehittynyt eri peligenreistä toisiin ja palanneensa strategiapeleihin koska kokee ne mielenkiintoisimmiksi. Hän kertoo myös pelanneensa *Pokémon*-pelejä uudelleen emulaattorin avulla puhelimella. Roosa (27) kertoo pelanneensa aikuisiällä pelejä, joita hän ei pelannut lapsena tai nuorempana. Hän mainitsee mielenkiinnon pelata joitakin uusia pelejä, joita hän ei ole pelannut nuorempana. Roosa mainitsee *the Legend of Zelda* -pelisarjan pelit, joita hän on pelannut useamman osan peräkkäin. Tässä mielenkiintoista on Roosan esittämä huomio siitä, kuinka hänen poikaystävänsä, joka on pelannut kyseiset pelit lapsena, oli kateellinen siitä, että haastateltava sai kokea pelit ensimmäistä kertaa

aikuisiällä. Myös Riku (34) kertoo ostaneensa aikuisiällä pelejä lapsuudesta asti omistamalleen NES-konsolille ja hankkivansa sitä kautta kokemuksia peleistä, joita ei välttämättä ole pelannut lapsena.

Matti (25) puolestaan pelaa uudempia pelejä, yksinpeleistä erityisesti tarinavetoisia pelejä ja joitakin verkkomoninpelejä. Hän mainitsee olevansa kiinnostunut myös *Crash Bandicoot* ja *Spyro* -sarjojen remasteroiduista versioista, koska on pelannut kyseisiä pelejä lapsena. Tämä on sinänsä mielenkiintoinen ilmiö tällä hetkellä videopelien parissa. Useista tunnetuista peleistä on joko tehty tai ollaan tekemässä remasteroituja versioita, ja ne ovat olleet myös suosittuja pelaajien parissa. Yksi syy niiden suosioon voi olla nostalgian tavoittelu ja vanhojen pelien tuonti uusille videopelialustoille tuo pelit helpommin tavoitettaviksi, sen sijaan, että pelaaja joko hankkii vanhan pelikonsolin ja pelit tai omistaa ne jo entuudestaan. Laitteiden ja pelien omistaminen ei välttämättä tarkoita sitä, että palaisi peleihin niiden alkuperäisillä alustoilla kuten Matti osoittaa. Hänellä on tallessa lapsuuden vanhat PlayStation konsolit ja pelit, mutta ei koe varsinaisesti mielenkiintoa niillä pelaamiseen, mutta haluaa kuitenkin säilyttää, jos vain tilaa löytyy. Pelien hankkiminen on myös vähentynyt lapsuuden ja nuoruuden ajoista, osittain siitä syystä, että joutuu ostamaan pelit itse ja ne ovat etenkin uusina arvokkaita. Pelien hankkimisen fokus onkin siirtynyt vain sellaisiin peleihin, joita haastateltava haluaa todella pelata.

Juho (31) mainitsee myös *Crash Bandicootin* remasteroidut versiot ja mielenkiinnon niitä kohtaan, vaikka muuten pelaa enemmän uudempia pelejä. Riku (34) puolestaan kertoo pelaavansa yhä lapsena saamalla NES-konsolilla ja kertoi hankkivansa siihen yhä pelejä internetin kauppapaikoista. Pelaaminen on jäänyt vähemmälle, lähinnä satunnaisesti ajankuluksi jos pelaamiselle jää aikaa arjen muista tehtävistä. Hän kertoi myös omistavansa putkitelevisio, jotta pelaamisen tunnelma pysyy samankaltaisena kuin lapsuudessa. Putkitelevisio on myös oleellinen, jos haluaa pelata esimerkiksi *Duck Hunt* -peliä, jonka asetta muistuttava *Zapper*-ohjain ei toimi kuin putkitelevisioilla. Tästä syystä johtuen olen itsekin hankkinut toimivan putkitelevisio NES-konsolini pariin. Riku myös mainitsee kuinka vanhan konsolin ja putkitelevisio yhdistelmä on nimenomaan se hänelle tärkeä asia eikä se ole sama asia kuin ostaa Nintendon uusi versio vanhasta konsolista, joka sisältää tunnetuimmat pelit. Nintendo on tuonut markkinoille uudet versiot sen vanhemmista konsoleista, missä on sama idea kuin remasteroitujen pelien julkaisussa:

tuodaan vanhat pelit helposti myös muidenkin kuin niiden retropelaajien saaville, jotka keräävät vanhoja konsoleita ja pelejä.

et ei se sama asia oo jos ottaisin sen uuden päivitetyn version ja pistän HDMI-kaapelilla. - - jotenkin sitä alkuperästä kannatan edelleen - - siinä on se oma fiilinki. Vähän vinkuu se telkkari siinä taustalla ja kaikkee muuta (naurua) - - yrittää vaan kunnossa pitää nämä pystyy sitten jälkipolvilleki joskus jättämään jotakin noita juttuja. (Riku, 34.)

Videopelimaailmassa onkin menossa tällä hetkellä tietynlainen nostalgia-aalto, joka on alkanut jo 2000-luvulla retrokonsoleiden ja –pelien kerääjien parissa. Viimeisen vuoden aikana esimerkiksi Nintendo on julkaissut uudet, pienemmät ja nykYTEKNOLOGIALLA toimivat versiot Nintendo Entertainment Systemistä (1983) ja Super Nintendo Entertainment Systemistä (1990). Kyseiset versiot sisältävät konsoleiden suosituimmat pelit ja niiden ohjaimet ovat lähes identtiset alkuperäisten kanssa. Kummatkin konsolit on myyty loppuun nopeasti. Activision julkaisi remasteroidut versiot Playstation 1:selle 1990-luvun jälkimmäisellä puoliskolla tehdyistä *Crash Bandicoot* –sarjan kolmesta ensimmäisestä pelistä ja peli menestyi sekä myyntilukujen puolesta että kriitikoiden mielestä²¹. *Crash Bandicootin* lisäksi muita vanhempia Playstation pelejä, joita on viime aikoina julkaistu uudelleen tai tullaan julkaisemaan uudelleen ovat *Spyro*-pelisarja ja *Final Fantasy 7*.

Kaikilla haastateltavilla pelaaminen on vieläkin osa ajankäyttöä, mutta suurimmalla osalla se on muuttunut aikojen saatossa. Vain kaksi haastateltavaa, Aku (28) ja Matti (25) kertovat pelaavansa aktiivisesti, muilla pelaaminen on jäänyt sivummalle, ajanvietteeksi jos sille löytyy aikaa. Itsellä on käynyt hieman päinvastoin, olin ennen satunnainen pelaaja, mutta olen viime vuosien aikana innostunut enemmän pelaamisesta ja siitä on tullut melkein päivittäinen rentoutumistapa. Osa haastateltavista pelaa yhä lapsena tai nuorena pelattuja pelejä, osa nostalgian vuoksi ja osa siksi, että sattuu pitämään kyseisiä peleistä edelleen. Osa haastateltavista kiinnostaa vanhojen pelien

²¹ 11.10.2019 Metacriticin, sivusto joka kokoaa yhteen kriitikoiden ja käyttäjien arvosteluita, metascore (asteikkolla 0-100 eri kriitikoiden antamien arvioiden keskiarvo) on 78, ja käyttäjien antama arvosana asteikkolla 0-10 on 8.3.

Steamissa (videopelejä tietokoneille myyvä sivusto) kokonaisarviointi on erittäin myönteinen.

remasteroidut versiot, retropelaaminen alkuperäisillä pelilaitteilla on vähäisempää. Osalla haastateltavista on selkeästi huomattavissa tietynlainen nostalgian tavoittelu.

5. Yhteenveto

Tämän tutkielman tarkoituksena on ollut esitellä pelaamista muistelun kautta. 1990-luku oli tietoteknologian nopean kehittymisen aikaa, jolloin tietokoneista ja pelikonsoleista alkoi tulla kodin perusesineitä. Videopelaaminen myös muutti lasten ja nuorten vapaa-ajan viettoa siirtämällä osittain leikkimistä ja pelaamista ruutujen ääreen. Pelaaminen ei ollut enää vain yhteen kokoontumista jonkun lauta- tai pihapelin äärelle, vaan se siirtyi myös ruutujen ääreen ja internetin kehittyttyä yhdessä pelaaminen ei enää vaatinut samassa fyysisessä tilassa olemista. Tutkielma keskittyy siihen, mitä haastateltavat minulle kertovat. Iän ja sukupuolen olen pitänyt lähinnä haastateltavia toisistaan erottavina tekijöinä. Iän perusteella on huomattavissa jonkin verran sitä, että mitä vanhempi haastateltava on, sitä vanhempia pelejä haastateltava on pelannut, mikä onkin varsin loogista. Kuitenkin on huomattavaa, että jotkut peleistä esiintyvät melkein kaikilla, vaikka ikäeroa saattaisinkin olla hieman. Aineistoa analysoidessani mieleeni tuli se, kuinka haastattelutilanteissa minun olisi pitänyt ehkä kysyä tarkemmin aiheesta jatkokysymyksillä. Esimerkiksi aloituskysymykseni ensimmäisestä pelikokemuksesta tuntui haastattelutilanteessa hyvältä, mutta aineistoa analysoidessani huomasin kaipaavani enemmän kuvailua tilanteesta.

Vaikka pidän sukupuolta tutkielmassani lähinnä lisätietona haastateltavasta, on kuitenkin tärkeää pitää mielessä, että tämä tutkielma edustaa pitkälti poikien ja nuorten miesten näkökulmaa pelaamiseen. Saarikosken mukaan tietokoneharrastus on ollut kautta aikojen enemmän poikien juttu, tosin nykyään tilanne voi olla tasaantunut. Sukupuolten erot tietokoneiden käytössä eivät ole enää merkittäviä, mutta eroja voi olla tietokoneen käyttötarkoituksissa (Saarikoski 2017, 176). Saarikoski (2017, 93) kirjoittaa, että tietekniikan yksi murroksen johtaneista tekijöistä on ollut nuorten osuus tietotekniikan käyttäjinä ja perään hän kirjoittaa kuinka tietokoneen ostamisella erityisesti pojille oli paljon symboliarvoa sosiaalisena statuksena. Saarikoski jatkaa aiheesta myöhemmin, kuinka yksi syy poikien yleisempään tietokoneharrastukseen oli 1980-luvulla vallinneet kasvatusmallit, joissa tietokoneharrastus nähtiin soveltuvan paremmin pojille kuin tytöille. Länsimaissa on ollut idea siitä, että jotkut harrastukset soveltuvat paremmin pojille, kuten urheiluun ja tekniikkaan liittyvät harrastukset ja toiset paremmin tytöille, kuten käsityöt ja luovat harrastukset. (emt. 169, 176.) Yksi syy siihen miksi en alun perin nähnyt sukupuolta

huomionarvoisena aiheena, vaikka tiedänkin sen herättävän paljon keskustelua pelaajien parissa tai tutkimuskentillä, on se, etten lapsuudessani tai nuoruudessani kokenut sitä mitenkään ”poikien harrastuksena”. Meille hankittiin tietokone, kun olin noin 6–7-vuotias ja vanhempani hankkivat siihen jotain pelejä minulle tai sain käyttää esimerkiksi *Paint*-piirto-ohjelmaa. Kun olin noin 9-vuotias, sain *PlayStation 1* -konsolin, koska vanhempieni vuorotöiden vuoksi vietin jonkin verran aikaa yksin kotona, ja he ostivat minulle konsolin ajanvietteeksi. Pelaaminen on tullut lapsuuteeni osittain siis vanhempieni kautta ja osittain oman mielenkiintoni. En tosin muista olenko minä aktiivisesti kysynyt vanhemmiltani pelejä vai ovatko he huomanneet, että kun mahdollisuus pelaamiseen on syntynyt sukulaisten luona, olen ollut pelaamassa.

Ensimmäisten pelikokemusten muistelu on ollut kaikille haastateltaville helppoa haastattelutilanteissa, vastaus tuli nopeasti eikä oikeastaan kukaan korjannut sitä haastattelun aikana. Aloitin kaikki haastattelut kysymällä jokseenkin samoilla sanoilla ”mikä on sinun ensimmäisenä mieleesi tuleva (ensimmäinen) pelimuistosi?”. Aloin aineistoa analysoidessa pohtia sitä, ovatko haastateltavien mainitsemat muistot aivan ensimmäisiä vai ensimmäisiä sen verran merkittäviä muistoja, että ne ovat jääneet mieleen. Tämä on hyvä pitää mielessä, koska muistitieto ei ole täysin absoluuttista tietoa, mutta pidän tärkeämpänä muiston merkittävyyttä. Ensimmäiset muistot ovat nostalgisia, toiset haastateltavista muistivat enemmän kuin toiset. Jotkut pystyivät kuvailemaan pelin tarkastikin, kuten luvun lainauksista on huomattavissa. Ylipäätänsä aineistoa analysoidessa oli huomattavissa, miten eloisia joidenkin muistot varhaisemmistakin pelaamisen hetkistä olivat.

Pelaaminen on tapahtunut haastateltavien lapsuudessa ja nuoruudessa erityisesti kahden paikan välillä: kotona ja kaverin tai sukulaisen luona. Usein tähän on syynä ollut se, että ennen internetin kehitystä, yhdessä pelaaminen oli sidoksissa siihen, missä pelilaitte on. Pelilaitteita löytyi haastateltavien kotoa yleensä vain yhden tai toisenlaista, yleensä tietokone ja jokin pelikonsoli. Jos halusi pelata jotain peliä, joka oli toiselle pelikonsolilla, haastateltavat kertoivat pelanneensa niitä pelejä toisaalla. Kaverin tai sukulaisen omistama konsoli ja pelit vaikuttivat siihen mitä pelejä haastateltavat olivat pelanneet toisaalla. Jos jollakin toisella sattui olemaan samanlainen konsoli kuin haastateltavalla, tai tietokonepelien kohdalla, pelien lainaaminen oli yleistä. Vaikka pelaaminen tapahtuikin ennen internetin kehitystä yhdessä samassa fyysisessä tilassa, ei internetin myötä tietokonepelaamisen yleistymisen tehnyt pelaamisesta haastatteluiden

perusteella epäsosiaalisempaa. Samassa fyysisessä tilassa tapahtuva sosiaalisuus siirtyi vain verkkoon. Suurimmassa osassa haastateltavien muistoista korostuivat erityisesti muistot, joissa pelattiin yhdessä. Yksi haastateltavista jopa toteaa sosiaalisten hetkien jääneen paremmin mieleen, muttei halua väheksyä yksin pelaamista. Kaikki haastateltavat kyllä muistelivat myös hetkiä, jolloin he ovat pelanneet yksin, mutta silti haastatteluja tehdessä mieleeni jäi tunne, että tilanteet, joissa on ollut useampi pelaaja ovat jääneet paremmin mieleen. Miksi näin on, se on mielenkiintoinen kysymys, johon tämä tutkielma ei varsinaisesti vastaa. Ehkä kyseiset muistot ovat mukavampia kertoa eteenpäin.

Analysoidessani aineistoa pelaamisen sosiaalisuudesta, huomasin kaikkien haastateltavien mainitsevan serkkujen kanssa pelaamisen. Tätä miettiessäni huomasin, että puolella haastateltavista ensimmäinen pelikokemus on tapahtunut serkkujen kanssa pelatessa tilanteissa, joissa haastateltavalla ei ole ollut mahdollisuutta pelata kotona. Voiko tähän olla syynä esimerkiksi se, että ensimmäiset pelikokemukset ovat tapahtuneet ennen koulun aloitusta, jolloin kavereiden luona käyminen ei ollut ehkä niin yleistä kuin koulun aloituksen jälkeen verrattuna sukulaisten luona vierailuun? Vai onko tämä vain tässä tutkimuksessa esille noussut piirre? Nykyään tilanne on myös hyvin erilainen teknologisen kehityksen vuoksi. Pienet lapset saattavat pelata esimerkiksi vanhempien tablettitietokoneilla tai älypuhelimilla, onhan pelikasvatuskin jo oma käsitteensä. Nykyään jokaisella älypuhelimien omistajalla on mahdollisuus kokeilla pelaamista tai antaa lapsen pelata, ennen, 1990–2000-lukujen alussa pelaamiseen vaadittiin erillinen laite pelikonsolien tapauksessa. Tietokoneiden mukana tulleet demot ja ilmaispelit tekivät pelaamisen tutustumisen helpommaksi, jos kotona oli tietokone. Pelaamisen aloittamisen vertailu ei ole aivan yksiselitteistä, jos verrataan esimerkiksi 1990- ja 2010-lukua, mutta olisi silti mielenkiintoista tietää miten ensimmäiset pelikokemukset eroavat toisistaan vai onko ero lopulta niin suuri kuten kuvittelen sen olevan.

Peleistä ja pelikoneista puhuttaessa jotkut laitteet ja pelit nousivat enemmän esille kuin toiset. Tietokone on kaikkien mainitsema pelilaitte, joillakin se on yhä tärkeä pelaamisen väline, toisilla sen asema on muuttunut pelilaitteesta työvälineeksi, ja haastateltavat tunnistivat tämän muutoksen myös itse, kuten Rikun (34) ja Juhon (31) kohdalla on käynyt. Pelien kirjo on laaja ja olen varma, että tutkielmassa haastateltavien mainitsemat pelit ovat vain osa peleistä, joita he ovat pelanneet. Mainitut pelit voivat olla haastateltaville tärkeimpiä tai muuten

mieleenpainuneita, mutta koska tunnen haastateltavat, tiedän heidän pelanneen myös pelejä, joita he eivät maininneet. En kuitenkaan halunnut heiltä heidän täydellistä pelaamisen historiaa, vaan heille merkittävimmät pelit ovat tärkeämpää tietoa.

Kaikkien pelaamista on jotenkin rajoitettu, oli kyseessä sitten vanhempien toimesta asetut rajat tai pelin asettamat rajat, kuten kielimuuri tai peliin vaadittu taitotaso. Haastattelua tehdessä mielessäni oli lähinnä vanhempien asettamat rajat ja pelien mahdolliset ikärajat, mutta aineistoa analysoidessa huomasin myös pelien asettavan tietynlaisia rajoja pelaajille. Lähes kaikki haastateltavien mainitsevat pelit ovat englanninkielisiä, mikä on rajoittanut haastateltavien pelikokemusta huomattavasti. Osa haastateltavista kertoo, kuinka lapsena jokin peli on tuntunut todella haastavalta, koska ei ole osannut kieltä ja siitä johtuen pelaaminen on ollut lähinnä arvailua ja sen kautta oppimista. Haastateltavat, jotka ovat pelanneet näitä pelejä myöhemmin aikuisiällä kertovat, kuinka helppoja pelit ovat olleet, kun ymmärtää mitä pelissä kerrotaan. Vanhempien asettamista rajoista eniten ristiriitaisia tunteita on herättänyt aikarajat. Joillakin pelaamista rajoitettiin ajallisesti, toisilla vanhemmat luottivat haastateltavan kykyyn asettaa koulunkäynti tärkeysjärjestykseen pelaamisen kanssa. Ne haastateltavat, joissa pelaamista rajoitettiin, kertovat vanhempien kanssa syntyneistä riitatilanteista, joissa vanhemmat eivät ehkä ole täysin ymmärtäneet pelin sisäisiä sääntöjä ja kuinka pelaamista voisi parhaiten rajoittaa ottaen huomioon nuo säännöt. Ikärajat nousivat esille vain nuorimman haastateltavan kohdalla, muut haastateltavat kertovat, ettei heidän lapsuudessaan pelien grafiikat olleet niin realistisia, että niistä olisi kauhistuttu. Videopelit ovat kuitenkin herättäneet pahennusta sisältönsä vuoksi joissakin piireissä myös niiden alkutaipaleella, mutta haastatteluissa tätä ei ollut juuri huomattavissa (ks. esim. Donovan 2010, 17, 225–235).

Kaikki haastateltavat mainitsevat pelaavansa vieläkin, toiset enemmän kuin toiset. Joillakin pelaaminen on jäänyt osaksi ”arkea”, toisilla se on jäänyt satunnaisen ajanvieton rooliin. Mutta vaikka pelaaminen olisikin jäänyt vähemmälle, voi sillä olla suuri merkitys pelaajalle. Esimerkiksi Riku (34) kertoo pelaamisen jääneen pieneen osaan työn, arjen ja kodin pyörittämisen jälkeen, mutta hän kertoo kuitenkin retropelaamisen tärkeydestä hänelle ja kuinka tärkeää hänelle on, että lapsuuden pelilaitteet säilyisivät myös jälkipolville.

Käytin pelaamisen määrittelyyn Huizingan ja Caillois'n tutkimuksia ja pelaamisen ja leikin pääominaisuudet näkyvät helposti myös videopelaamisessa: videopelit ovat oma epätodellinen maailmansa, jossa on omat säännöt, jotka annetaan pelin sisällä. Kun pelaaja lopettaa pelaamisen, hän poistuu videopelin luomasta maailmasta omaan todellisuuteensa. Paikkasidonnaisuus ei ole niin selkeä kuin vaikka leikkikentille sijoittuvat lasten leikit mutta videopelaamisen paikan voi ajatella olevan siihen vaadittava pelilaitte, tietokone tai konsoli. Pelilaitte voi toki sijaita missä tahansa, käsikonsolien tapauksessa jopa julkisilla paikoilla tai liikkeellä ollessa, mutta ilman pelilaitetta ei voi pelata, joten fyysinen pelilaitte luo väylän siirtyä pelimaailmaan. Sääntöjen rikkominen videopeleissä on hieman erilaista. Moninpeleissä lopputulos on hyvin samanlainen kuin lasten leikeissä, jos yksi rikkoo sääntöjä, aiheutuu siitä mielipahaa kaikille muille pelaajille. Yksinpeleissä sääntöjen rikkominen voi toiselle olla se oma tapa pelata videopelejä: löytää tapa, kuinka huijata pelin sisäistä järjestelmää ja saada mielihyvää siitä, toiset noudattavat pelin sisäisiä järjestelmiä koska omasta mielestään niin heidän kuuluu tehdä. Jotkut pelit mahdollistavat pelissä huijaamisen, mikä antaa mahdollisuuden pelaajalle valita kuinka peliä pelaa. Esimerkiksi *The Sims*-peliä voi pelata ilman huijauskoodeja, joilla voi esimerkiksi antaa enemmän rahaa pelattavalle hahmolle tai sijoittaa esineitä huomattavasti vapaammin, tai sitten peliä voi pelata ilman huijauskoodeja, ansaita itse omalle hahmolle tarvittavaa omaisuutta ja pelata sen mukaan.

Tutkielmassa etenkin varhaisissa muistoissa eniten esille nouseva pelilaitte tietokoneen rinnalla on Nintendon konsolit. Jos tarkkaillaan sekä peli- että käsikonsoleita, jokainen kuudesta haastateltavasta on pelannut joskus Nintendon konsoleilla. Toki sama koskee myös tietokonetta, mutta kuten Suomisen artikkelissa, jota teorialuvussa käsittelin, mainitaan, tietokone oli helpompi ja monikäyttöisempi hankita kotitalouksiin. Syy siihen miksi halusin kuitenkin korostaa tässä Nintendon asemaa, on alaviittaus Suomisen artikkelissa johdantoluvussa, jossa hän toteaa "Ehkä varhainen konsolipelaaminen on jäänyt tutkimukselliseen katveeseen, koska "Nintendo-sukupolven" historioitsijat eivät ole vielä aloittaneet aihepiirin tutkimusta tai koska alkuaikoina konsolipelaaminen leimautui lasten harrastukseksi ja siten kenties vähemmän tärkeäksi." (Suominen 2015, 73). Vaikka tutkielmani ei ole varsinaisesti täysin pelihistoriallinen tutkimus²², on

²² Pohdin kyllä pelihistorian tuomista mukaan esimerkiksi teoriassa, mutta päädyin lopulta kuitenkin puhtaasti muistitietotutkimukseen, jonka teoreettisena pohjana on teorialuvun otsikon mukaisesti pelaamisen kulttuurilliset merkitykset.

se tietyllä tapaa poikkileikkaus pelaamisen historiasta pelaajien muistojen kautta. Neljä haastateltavaa, sekä minä itse, tunnustaa ensimmäiseksi pelikokemuksekseen Nintendon pelikonsolin, joten tämän tutkielman voi katsoa olevan tietynlainen ”Nintendo-sukupolven” esiin nousu, tai ainakin katsaus kyseisen sukupolven pelaamisen historiaan. Suominen tekemään kyselyyn vastanneista suurin osa oli 1980-luvulla syntyneitä ja vain seitsemän olin syntynyt 1990-luvulla (emt., 75), siinä missä tämän tutkielman haastateltavista kaksi oli syntynyt 1980-luvulla ja loput neljä 1990-luvulla. Kun vertaan omaa aineistoani Suominen artikkeliin, kertoo tutkielmani hieman erilaista tarinaa, kun aktiivinen pelaamisen ajanjakso siirtyy kymmenellä vuodella eteenpäin 1990–2000-luvun taitteeseen. En kuitenkaan sanoisi tutkielmani jatkavan täysin eteenpäin pelihistorian ajanjaksossa, sillä tutkielmani otanta on huomattavan pieni johtuen sen aineistotyypistä ja tutkimuksen eri painopisteestä. Niissä kohdissa, joissa Suominen toi esille erityisesti muistitietoaineistoaan, oli huomattavissa yhteneväisyyksiä pelaajien kokemuksissa. Ensimmäiset pelikokemukset tapahtuivat muualla kuin kotona, erityisesti NES-konsolin tallennuksen puute tietyissä peleissä ja sen tuomat haasteet, pelien lainaaminen kavereille ja/tai kavereilta.

Lapsena ja nuorena pelaaminen on ollut aktiivisempaa ja pelin sosiaalinen tila on ollut samassa tilassa kanssapelaajien ja pelilaitteen kanssa. Internetin yleistyttyä pelaaminen on siirtynyt tietokoneen pariin ja sosiaalinen tila on muuttunut yksin tietokoneella olemiseen ja internetin välityksellä toimivaan kommunikointiin. Joillakin haastateltavilla yhdessä pelaaminen on voinut myös tapahtua samassa tilassa internetin välityksellä niin kutsutuissa laneissa. Aikuisikään saapuessa pelaaminen vähentyy ja jää satunnaiseksi ajanvietteeksi suurimmalla osalla, pienellä osalla pelaaminen jää aktiiviseksi harrastukseksi. Pelaamisen vähentyminen on ymmärrettävää, sillä aikuisiällä normaaliin arkeen tulee mukaan uusia arkiaskareita ja haasteita, jotka kotona asuessa ovat jääneet pieneen tai olemattomaan rooliin ajankäytössä.

Teorialuvussa esitelty idea taikakehästä nousi myös mieleeni aineistoa analysoidessa hieman erilaisessa tarkoituksessa, kuin missä sitä esiteltiin teorialuvussa. Taikakehästä tuli mieleen haastateltavien kertomukset vanhempien asettamista tavoista lähestyä peliajan rajoittamista niissä haastatteluissa, joissa rajoitukset nousivat esille 1990-luvun peleissä, joissa ei ollut tallennusta tai verkkopeleissä. Neljä haastateltavaa mainitsi samankaltaisen tilanteen: vanhempi antaa aikarajan pelaamiselle mutta pelaaja huomaa, ettei aikaraja toimi, vaan pelaamista olisi

parempi rajoittaa yritysten tai verkkopelikierrosten mukaan. Tässä voi olla tilanne, jossa pelaaja on kehän sisäpuolella ja vanhempi, joka ei täysin ymmärrä pelin mekaanisia ominaisuuksia, on kehän ulkopuolella.

Lähdeluettelo

Kirjallisuus

- Aaltola, Juhani ja Raine Valli. 2010. *Ikkunoita tutkimusmetodeihin. II, Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin*. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Arjoranta, Jonne 2013. Leikki digitaalisella aikakaudella. Teoksessa: Hannu Nikulainen (toim.) *Naurusta leikkiin, vallasta väkivaltaan*, 100–111. Jyväskylä: Kampus Kustannus.
- Bates, Daniel G. ja Fratkin, Elliot M. 2002. *Cultural Anthropology*. 3. painos. Boston (Massachusetts): Allyn and Bacon.
- Boellstorff, Tom. 2008. *Coming of Age in Second Life: an Anthropologist Explores the Virtually Humanity*. Princeton (New Jersey): Princeton University Press.
- Caillois, Roger. 1961. *Man, Play, and Games*. New York: Free press of Glencoe.
- De Grove, Frederik, Cédric Courtois, ja Jan Van Looy. 2015. *How to be a gamer! Exploring personal and social indicators of gamer identity*. Journal of Computer-Mediated Communication 20 (3): 346-361.
- Donovan, Tristan. 2010. *Replay. The History of Video Games*. East Sussex, Iso-Britannia: Yellow Ant.
- Entertainment Software Association. 2017. *Essential facts about the computer and video game industry*: Entertainment Software Association (Yhdysvallat).
- Eskola, Jari ja Juha Suoranta. 1998. *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Tampere: Vastapaino.
- Finlex. 2011. *Kuvaohjelmalaki 710/2011*. Haettu osoitteesta:
<https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2011/20110710>
- Haukka, Inka. 2019. *WHO: Pienet lapset pois ruudun äärestä ja leikkimään*. Yle Uutiset 25.4.2019
<https://yle.fi/uutiset/3-10753977>
- Heron, Michael, Pauline Belford ja Ayse Goker. 2014. *Sexism in the circuitry*. ACM SIGCAS Computers and Society 44 (4): 18-29.
- Huizinga, Johan. 1998. *Homo Ludens: a Study of the Play-Element In Culture*. Uusintapainos vuoden 1949 painoksesta. Lontoo: Routledge.

- Hytönen, Kirsi-Maria. 2014. *"Ei elämäni lomina mahtunut": Naisten muistelukerrontaa palkkatyöstä talvi- ja jatkosotien ja jälleenrakennuksen aikana*. Kultaneito. Joensuu: Suomen kansantietouden tutkijain seura.
- Jenkins, Chris. 2005. *Subculture: the Fragmentation of the Social*. Lontoo: Sage Publications
- Jokinen, Pauliina. 2018. *Tietokonepelejä pelaamalla voi oppia talousguruksi – Näin Minecraft, Football Manager ja muut suosikkipelit näyttävät, miten kannattaa käsitellä rahaa*. Helsingin Sanomat 5.4.2018 <https://www.hs.fi/elama/art-2000005629807.html>
- Kalning, Kristin. 2007. *If Second Life isn't a game what is it?* NBCNews.com. http://www.nbcnews.com/id/17538999/ns/technology_and_science-games/t/if-second-life-isnt-game-what-it/#.XaA94y1Dw1I
- Kinnunen, Jani, Lilja, Pekka ja Mäyrä, Frans. 2018. *Pelaajabarometri 2018: Monimuotoistuva mobiilipelaaminen*. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Korhonen, Tiia. 2018. *Pelaamiseen koukuttuneet opiskelijat uusi ilmiö kouluissa – jotkut jopa haluavat keskeyttää opintonsa voidakseen pelata*. Yle Uutiset 7.3.2018 <https://yle.fi/uutiset/3-10102452>
- Korkiakangas, Pirjo. 1996. *Muistoista rakentuva lapsuus: Agraarinen perintö lapsuuden työnteon ja leikkien muistelussa*. Kansatieteellinen Arkisto. Helsinki: Suomen muinaismuistoyhdistys.
- Korkiakangas, Pirjo, Pia Olsson ja Helena Ruotsala. 2005. *Polkuja etnologian menetelmiin*. Ethnos-Toimite. Helsinki: Ethnos.
- Kultima, Annakaisa ja Peltokangas, Jouni. 2017. *Ylistetyt, rakastetut, paheksutut, unohdetut. Avauksia suomalaisen pelihistorian laajaan kirjoon*. Tampere: Mediamuseo Rupriikki
- Leppälahti, Merja. 2008. *"Silmäys nuorisotutkimukseen."* Elore 15 (1) <https://doi.org/10.30666/elore.78710>
- Moilanen, Mika. 2019: *Opiskelija Lassi Kallio raivasi tiensä 40 miljoonan pelaajan Fortnite-turnauksessa 17. sijalle: yli 100 000 euron voitto "ei tunnu oikein miltään"*. Helsingin Sanomat 29.7.2019 <https://www.hs.fi/urheilu/art-2000006188479.html>
- Mäyrä, Frans. 2008. *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. Lontoo: Sage Publications
- Mäyrä, Frans, Juho Karvinen ja Laura Ermi. 2016. *Pelaajabarometri 2015: Lajityyppien suosio*. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Nardi, Bonnie. 2010. *My Life as a Night Elf Priest: an Anthropological Account of World of Warcraft*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Nintendo Switch Online, viitattu 1.9.2019 <https://www.nintendo.fi/nintendo-switch/online-service>

- Nevala, Tuulia. 2017. *"Pelaamisen elinkaari - Pelien merkitykset elämän eri vaiheissa."*
Pelitutkimuksen Vuosikirja 2017: 4–17.
<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2017/ptvk2017-02.pdf>
- Palvaila, Jaakko. 2019. *Uskomatonta! Jesse "JerAx" Vainikka ja Topias "Topson" Taavitsainen voittivat toisen peräkkäisen Dota 2 -maailmanmestaruuden.* Yle uutiset 25.8.2019
<https://yle.fi/urheilu/3-10937607>
- Pasanen, Tero. 2017. *Beyond the Pale: Gaming Controversies and Moral Panics as Rites of Passage.*
Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto
- "Pidä ruutuaika aisoissa – pysy pirteänä." Terve Koululainen. Luettu 24.3.2020.
<https://www.tervekoululainen.fi/ylakoulu/fyysinen-aktiivisuus/ruutuaika/>
- Pönkä, Harto. 2020. "Sopiva ruutuaika." Mannerheimin Lastensuojelu Liitto, julkaistu 29.1.2020.
Luettu 24.3.2020. <https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/hyvinvointia-digiajassa/sopiva-ruutuaika/>
- Saaranen-Kauppinen, Anita ja Anna Puusniekka. 2006. *KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto.* Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto.
- Saarikoski, Petri. 2017. *Koneen lumo: Mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin.* 2. painos. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto
- Salen, Katie ja Zimmerman, Eric. 2004. *Rules of Play: Game Design Fundamentals.* Cambridge (Massachusetts): MIT Press
- Santaharju, Teija. 2014. *Pelitutkija: Perehdy lapsesi intohimoon, sillä pelaaminen on tullut jäädäkseen.* Yle Uutiset 20.8.2014 <https://yle.fi/uutiset/3-7417547>
- Sarhimaa, Jutta. 2018. *Pelikasvattajat tyrmäävät lastenpsykiatri Jari Sinkkosen näkemykset peliriippuvuudesta: "On aivan kohtuutonta verrata pelaavaa lasta alkoholistiin".* Helsingin Sanomat 20.4.2018. <https://www.hs.fi/elama/art-2000005650072.html>
- Shaw, Adrienne. 2012. *Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity.* New Media & Society 14 (1): 28-44.
- Suominen, Jaakko. 2011. *Retropelaamista tutkimassa – Välitilinpäätös.* Pelitutkimuksen vuosikirja 2011: 73-81. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/ptvk2015-06.pdf>
- Suominen, Jaakko. 2015. *Suomen ensimmäinen konsolipelibuumi 1988-1994 Tietokonelehdistön ja pelaajien muistojen kautta tarkasteltuna.* Pelitutkimuksen vuosikirja 2015: 72-98.
<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/ptvk2015-06.pdf>

- Suominen, Jaakko, Saarikoski, Petri ja Reunanen, Markku. 2018. *Digitaalisen kilpapelaaamisen esihistoriaa Suomessa 1980-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Pelitutkimuksen vuosikirja 2018: 5–35. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2018/ptvk2018-02.pdf>
- TENK. 2019. "Ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettiset periaatteet ja ihmistieteiden eettinen ennakoarviointi Suomessa". Tutkimuseettisen neuvottelukunnan ohje. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisuja 3/2019
- Tuomi, Jouni ja Anneli Sarajärvi. 2009. *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Helsinki: Tammi.
- Uotinen, Johanna 2010. Kokemuksia autoetnografiasta. Teoksessa Jyrki Pöysä, Helmi Järviluoma ja Sinikka Vakimo (toim.) *Vaeltavat metodit*, 178–189. Joensuu: Suomen Kansantietouden Tutkijain Seura.
- Virtanen, Leea 1981. *Loppuvatko leikit?* Teoksessa Pekka Laaksonen (toim.) *Pelit ja leiki*, 68–77. Helsinki. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura
- Vuorio, Jukka. 2019. *E-urheilun maailmanmestari Joona "Serral" Sotala palkittiin Pornaisissa perinteisen urheilun tapaan: tontilla*. Helsingin Sanomat 13.8.2019
<https://www.hs.fi/urheilu/art-2000006203273.html>
- "World of Warcraft Classic: Hit game goes back to basics." 2019. BBC.com, julkaistu 26.8. Luettu 12.3.2020. <https://www.bbc.com/news/technology-49448935>

Tutkimusaineisto

Haastattelu nro 1: Aku (28) ja Panu (28), 43:01 (19.11.2017)

Haastattelu nro 2: Roosa (27), 29:03 (8.4.2018)

Haastattelu nro 3: Matti (25), 17:20 (9.4.2018)

Haastattelu nro 4: Riku (34), 20:57 (20.9.2018)

Haastattelu nro 5: Juho (31), 13:28 (26.10.2018)

Liitteet

Liite 1: Aineistossa mainitut videopelit (taulukko)

Liite 2: Nintendo Entertainment System (kuva)

Liite 3: Nintendo Game & Watch -käsikonsoleita (kuva)

Liite 4: Tiedote tutkittavalle ja suostumus tutkimukseen osallistumisesta

Liitteet

Liite 1: Aineistossa mainitut videopelit

Alla olevaan taulukkoon on listattu kaikki haastatteluissa mainitut pelit. Joidenkin pelien kohdalla taulukkoon on merkitty esimerkiksi *Battlefield*-pelisarja, missä tapauksessa aineistosta ei välttämättä selviä täysin mistä pelisarjan pelistä haastateltava on kertonut. Pelisarjojen kohdalla julkaisuvuoden kohdalla on pelisarjan ensimmäisen osan julkaisuvuosi. Julkaisuvuodet ovat Euroopan-alueen julkaisuvuosia, sillä jotkut peleistä on julkaistu eriaikaan esimerkiksi Yhdysvalloissa tai Japanissa. Yleisintä tämä on Nintendon peleissä 80- ja 90-luvuilla. Pelialustakohdassa on hyvä tietää, että jotkut peleistä on julkaistu useille eri alustoille, esimerkiksi tietokoneelle, konsoleille tai mac-koneille, mutta olen päättänyt sisällyttää ensin haastatteluissa mainitun alustan ja laittaa ”/useita”, jos peli on julkaistu myös muille alustoille. Vastaavasti Nintendon *The Legend of Zelda* -pelisarjaa on julkaistu lähes jokaiselle Nintendon konsolille NES-konsolista alkaen. Käytän kahdesta konsolista lyhenteitä: NES on Nintendo Entertainment System ja SNES on Super Nintendo Entertainment System, näiden konsolien pitkien nimien vuoksi. Kyseiset konsolit tunnetaankin pelaajien parissa lyhenteiden mukaan. Pelien lajityypeistä on enemmän analyysiluvussa ja lopuksi olen merkannut taulukkoon ketkä haastateltavista ovat maininneet minkäkin pelin. Taulukon jälkeen olen listannut nimeämättömät pelit, joita haastateltavat eivät ole osanneet nimetä, enkä minäkään ole ollut täysin varma kuvailluista peleistä, mutta ovat osanneet kuvailla ne siten, että niistä saa jonkinlaisen mielikuvan pelistä.

Pelin nimi	Julkaisu-vuosi	Kehittäjä	Pelialusta	Lajityyppi	Maininta
<i>Tapan Kaikki -pelisarja</i>	? ²³	Error Free	Tietokone	Ammuntapeli	Aku, Panu, Roosa
<i>Tetris</i>	1984	Useita	Useita	Pulmapeli	Roosa
<i>The Legend of Zelda -pelisarja</i>	1986	Nintendo	NES-konsolista eteenpäin	Toimintaseikkailu	Panu, Roosa (myöh.)

²³ En löytänyt Tapan Kaikki -pelisarjan ensimmäisten osien julkaisuvuosia, mutta sarjan kolmas osa, *The Ultimate Tapan Kaikki* on ilmestynyt vuonna 1999.

Pelin nimi	Julkaisu- vuosi	Kehittäjä	Pelialusta	Lajityyppi	Maininta
<i>Duck Hunt</i>	1987	Nintendo	NES	Ammuntapeli	Panu, Riku, Juho
<i>Mega Man - pelisarja</i>	1987	Capcom	NES	Toiminta/ tasohyppely	Juho
<i>Super Mario Bros.</i>	1987	Nintendo	NES	Tasohyppely	Panu, Roosa, Riku, Juho
<i>Super Mario Bros. 2</i>	1988	Nintendo	NES	Tasohyppely	Panu, Juho
<i>Blades of Steel</i>	1990	Konami	NES	Urheilupeli	Roosa
<i>Duke Nukem - pelisarja</i>	1991	Apogee Software	Tietokone	Tasohyppely/ (FPS Duke Nukem 3D)	Juho
<i>Lemmings</i>	1991	DMA Design	Amiga/ tietokone	Pulmapeli	Juho
<i>Sonic -pelisarja</i>	1991	Sonic Team	Sega	Tasohyppely	Aku, Panu
<i>Super Mario Bros. 3</i>	1991	Nintendo	NES	Tasohyppely	Panu, Roosa, Juho
<i>Tiku ja Taku eli Chip'n Dale Rescue Rangers</i>	1991	Capcom	NES	Tasohyppely	Panu, Riku, Juho
<i>Super Mario World</i>	1992	Nintendo	SNES	Tasohyppely	Panu
<i>Turtles (Teenage Mutant Ninja Turtles) - pelisarjan peli</i>	1992	Konami	NES	Tasohyppely/ toimintapeli	Riku, Juho
<i>Doom - pelisarja</i>	1993	id Software	Tietokone/ useita	Ammuntapeli/ FPS	Riku
<i>Command & Conquer - pelisarja</i>	1995	Westwood Studios	Tietokone	Real-time strategy (RTS)	Aku, Panu, Roosa
<i>Heroes of Might and Magic - pelisarja</i>	1995	New World Computing	Tietokone	Vuoropohjainen strategia	Panu
<i>Little Fighter - pelisarja</i>	1995	Marti Wong	Tietokone	Toimintapeli/ beat 'em up	Panu
<i>Tekken - pelisarja</i>	1995	Namco	PlayStation	Taistelupeli	Roosa

Pelin nimi	Julkaisu- vuosi	Kehittäjä	Pelialusta	Lajityyppi	Maininta
<i>Warcraft: Orcs & Humans</i>	1995	Blizzard Entertainment	Tietokone	Real-time strategy (RTS)	Panu
<i>Worms - pelisarja</i>	1995	Team17	Tietokone/ useita	Strategiapeli/ ammuntapeli	Panu
<i>Crash Bandicoot - pelisarja</i>	1996	Naughty Dog	PlayStation	Tasohyppely	Aku, Roosa, Matti, Juho
<i>Formula - pelisarja</i>	1996	Useita	PlayStation/ tietokone	Ajopeli	Matti
<i>Carmageddon</i>	1997	Stainless Games	Tietokone	Ajopeli	Riku
<i>Castlevania: Symphony of the Night</i>	1997	Konami	PlayStation	Toimintaseikkailu/ metroidvania	Panu
<i>Gran Turismo - pelisarja</i>	1997	Polyphony Digital	PlayStation- konsolit	Ajopeli	Juho
<i>Grand Theft Auto -pelisarja</i>	1997	Rockstar	Tietokone/ useita	Toimintaseikkailu	Aku, Panu, Matti
<i>Tibia</i>	1997	CipSoft	Tietokone	MMORPG	Aku
<i>Tommi Mäkinen Rally</i>	1997	Europress Australia	Tietokone	Ajopeli	Juho
<i>Turok -pelisarja</i>	1997	Acclaim Studios Austin	Tietokone/ useita	Ammuntapeli/ FPS	Aku
<i>Warcraft II</i>	1997	Blizzard Entertainment	Tietokone	Real-time strategy (RTS)	Panu
<i>Half-Life</i>	1998	Valve	Tietokone	Ammuntapeli/ FPS	Aku, Juho
<i>Liero</i>	1998	Joosa Riekkinen	Tietokone	Ammuntapeli	Panu, Juho
<i>Spyro -pelisarja</i>	1998	Insomniac Games	PlayStation	Tasohyppely	Roosa, Matti
<i>Starcraft</i>	1998	Blizzard Entertainment	Tietokone	Real-time strategy (RTS)	Panu
<i>Crash Team Racing</i>	1999	Naughty Dog	PlayStation	Ajopeli	Matti
<i>Pokémon - pelisarja</i>	1999	Nintendo	GameBoy Colour	Roolipeli	Aku, Panu, Matti
<i>Areena 5</i>	2000	Seppo Suorsa	Tietokone	Managerointi- simulaatio	Panu

Pelin nimi	Julkaisu- vuosi	Kehittäjä	Pelialusta	Lajityyppi	Maininta
<i>Counter-Strike - pelisarja</i>	2000	Valve	Tietokone	Ammuntapeli/ FPS	Aku, Panu, Juho
<i>Diablo II</i>	2000	Blizzard North	Tietokone	Toimintaroolipeli/ hack and slash	Aku, Panu
<i>The Sims - pelisarja</i>	2000	Maxis	Tietokone/ useita	Simulaatiopeli/ elämäsimulaatio	Aku, Panu, Roosa
<i>Halo -pelisarja</i>	2001	Bungie	Xbox/ tietokone	Ammuntapeli/ FPS	Panu
<i>Runescape</i>	2001	Jagex	Tietokone	MMORPG	Aku, Panu, Roosa
<i>Tony Hawk's Pro Skater 3</i>	2001	Neversoft	PlayStation 2	Urheilupeli	Matti
<i>Battlefield - pelisarja</i>	2002	EA DICE	Tietokone/ useita	Ammuntapeli/ FPS	Juho
<i>Ratchet&Clank -pelisarja</i>	2002	Insomniac Games	PlayStation 2	Tasohyppely	Matti
<i>Warcraft III²⁴</i>	2002	Blizzard Entertainment	Tietokone	Real-time strategy (RTS)	Panu
<i>Call of Duty</i>	2003	Infinity Ward	Tietokone	Ammuntapeli/ FPS	Juho
<i>Puzzle Pirates</i>	2003	Grey Havens	Tietokone	MMORPG /pulmapeli	Roosa
<i>World of Warcraft</i>	2004	Blizzard Entertainment	Tietokone	MMORPG	Aku
<i>MarioKart Wii</i>	2008	Nintendo	Nintendo Wii	Ajopeli	Roosa
<i>New Super Mario Bros. Wii</i>	2009	Nintendo	Nintendo Wii	Tasohyppely	Panu
<i>Hearthstone</i>	2014	Blizzard Entertainment	Tietokone/ iOS/android	Digitaalinen keräilykorttipeli	Matti
<i>Overwatch</i>	2016	Blizzard Entertainment	Tietokone/ useita	Ammuntapeli/ FPS	Matti

²⁴ Panu (28) mainitsee myös erityisesti tietyn modin kyseistä pelistä. Modit ovat pelaajien itse tekemiä pelin sisäisiä pelejä, joita muutkin voivat pelata. Kyseinen modi on toiminut ponnistuslautana MOBA-genrelle (multiplayer online battle arena), joista suosituimmat pelit ovat *Dota 2* ja *League of Legends*. *Warcraft 3* -pelistä on myös syntynyt tornipuolustuspelit, joissa pelaaja pyrkii estämään vihollisen liikkumista asettamalla niiden reitille torneja, jotka ampuvat vihollisia (Donovan 2010, 328).

Nimeämättömät pelit:

- Autopeli tietokoneella, jossa auto on muutaman pikselin kokoinen palikka, millä ajettiin kilpaa (Aku)
- Kauhujen talo -peli, tietynlainen point and click -pelien edeltäjä NES-konsolilla. Piti ”klikata” oikeaa paikkaa saadakseen jonkun esineen tai asettaa muita esineitä oikeille paikoille, jotta pelissä voi edetä (Roosa)
- Venepeli NES-konsolilla, pelissä ajettiin moottorivenettä (Roosa)
- Tietokonepeli, jossa hiiri etsii juuston paloja ja pakenee kissaa, joka yrittää saada hiiren kiinni (Roosa)
- Netissä olleet point and click -pelit (Roosa)
- Erilaisilla nettisivuistoilla olleet moninpelit, esim minigolf, shakki, piirrä ja arvaa (Roosa)
- Donkey Kong ja Mikki Hiiri käsikonsolipelit Nintendolta (Riku)
- Star Wars aiheinen lentopeli tietokoneella (Riku, Juho)

MKFI, Nintendo Game & Watch widescreen games Fire and Fire attack with multiscreen games Oil panic and Donkey Kong in Helsinki Computer and game console museum, haettu osoitteesta [https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Game %26 Watch#/media/File:Nintendo Game & Watch_games_Fire,_Fire_attack,_Oil_panic_and_Donkey_Kong_Tietokonemuseo.JPG](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Game_%26_Watch#/media/File:Nintendo_Game_%26_Watch_games_Fire,_Fire_attack,_Oil_panic_and_Donkey_Kong_Tietokonemuseo.JPG), CC:BY: <https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/>

Liite 4

Videopeleihin liittyvät lapsuuden ja nuoruuden muistot

TIEDOTE TUTKITTAVILLE JA SUOSTUMUS TUTKIMUKSEEN OSALLISTUMISESTA

Tutkijoiden yhteystiedot

Tutkimuksen ohjaaja:

Jukka Jouhki

Jyväskylän yliopisto

Historian ja etnologian laitos

[email poistettu]

Tutkija:

Milla Kaikkonen

[email poistettu]

[puhelinnumero poistettu]

Tutkimuksen taustatiedot

Pro gradu -tutkielma on osa Jyväskylän yliopiston etnologian ja antropologian maisteritutkintoa.

Opinnäytetyö toteutetaan vuoden sisään alkaen syksystä 2017. Haastattelut arkistoidaan

Tietoarkistoon tutkielman valmistuttua.

Tutkielman tavoitteena on kerätä teemahaastatteluiden avulla lapsuuden ja nuoruuden muistoja videopeleistä ja mahdollinen ”elämänkaari” pelien parissa.

Tutkimusaineiston käyttötarkoitus, käsittely ja säilyttäminen

Tutkimusaineistoa käytetään pro gradu -tutkielman tekemiseen ja **se tullaan arkistoimaan**

Tietoarkistoon, jos haastateltava antaa siihen kirjallisen suostumuksen. Aineisto

anonymisoidaan, eli kaikki henkilöihin liittyvä tieto poistetaan tai muutetaan analyysivaiheessa

siten, ettei aineistossa mainittuja henkilöitä voi tunnistaa. Ääninauha tuhoetaan aineiston käsittelyn jälkeen.

Tutkittavien oikeudet

Osallistuminen tutkimukseen on täysin vapaaehtoista. Tutkittavilla on tutkimuksen aikana oikeus kieltäytyä tutkimuksesta ja keskeyttää tutkimukseen osallistuminen missä vaiheessa tahansa ilman, että siitä aiheutuu heille mitään seuraamuksia. Tutkimuksen järjestelyt ja tulosten raportointi ovat luottamuksellisia. Tutkimuksesta saatavat tutkittavien henkilökohtaiset tiedot tulevat ainoastaan tutkittavan ja tutkijaryhmän käyttöön ja tulokset julkaistaan tutkimusraporteissa siten, ettei yksittäistä tutkittavaa voi tunnistaa. Tutkittavilla on oikeus saada lisätietoa tutkimuksesta tutkijaryhmän jäseniltä missä vaiheessa tahansa.

Vakuutukset

Jyväskylän yliopiston henkilökunta ja toiminta on vakuutettu. Vakuutus sisältää potilasvakuutuksen, toiminnanvastuuvakuutuksen ja vapaaehtoisen tapaturmavakuutuksen. Tutkielmasta on täytetty henkilötietolain edellyttämä rekisteriseloste, jonka tutkittava halutessaan saa tutkijalta nähtäväkseen.

Tutkittavan suostumus tutkimukseen osallistumisesta

Olen perehtynyt tämän tutkimuksen tarkoitukseen ja sisältöön, kerättävän tutkimusaineiston käyttöön sekä tutkittavien oikeuksiin ja vakuutusturvaan. Suostun osallistumaan tutkimukseen annettujen ohjeiden mukaisesti. Voin halutessani peruuttaa tai keskeyttää osallistumiseni tai kieltäytyä tutkimukseen osallistumisesta missä vaiheessa tahansa. Tutkimustuloksiani ja kerättyä aineistoa saa käyttää ja hyödyntää sellaisessa muodossa, jossa yksittäistä tutkittavaa ei voi tunnistaa.

Päiväys

Tutkittavan allekirjoitus

Päiväys

Tutkijan allekirjoitus